



*мы с вами одной кровью*

Специальный выпуск №4 (22), октябрь

# ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

## КРИМИНАЛЬНЫЕ ИГРЫ



**Mafia: The City of Lost Heaven**  
**The Godfather**  
**Scarface: The World is Yours**  
**The Sopranos**  
**Grand Theft Auto**  
**Kingpin: Life of Crime**  
**и другие**



ISSN 1819-595404

04>



## СЛОВО ОЛМЕРА

Сьшишишь, братка, выручи – есть пару-пять минуточек интру почитать? Чо сказал? А если найду? То-то же.

Короче, тут такая тема. Просматривал я недавно списки Санты, и оказывается ты совсем нехороший малый. Вообще-то, я искал для себя адреса девочек, которые плохо себя вели, а тут смотрю – знакомые все лица. Да, удивил ты меня. И музыку ты краденную слушаешь, и дорогие программы взламываешь и затак юзаешь, и на денюжку дядю Билла обижашь. Что нет? Ты мне, как говорят у нас на Сицилии, спагетти на уши не вешай – все я знаю.

Но ты, это, как говорят у нас в якудзе, не Сы Ци. Все свои. И с Сантой мы уж как-то порешаем. Без передачи на Новый Год не останешься – есть свои методы.

А вообще, мы тут с ребятами решили как-то мосты наводить. А то раскидало нас по миру. Не, общаемся, конечно – скем через интернет, с кем – через интерпол. Но так, чтобы собраться всей братвой да погултарить – кто да как, да чем живет-занимается – не было возможности.

А тут зашли мы случаем в редакцию одного журнальчика (забыл название – посмотришь сегодня в сюжете «Магнолия-ТВ»), и говорим им, так, ну, по-доброму – «А чиркни и про нас? Ну, то да се – авось наши прочтут, найдемся как-то. Выручай. Чо говоришь? Чего вернуть? А без компьютеров чо, не можешь, да?».

Короче, почитай, братка – свои люди все-таки. И нашим передай, не забуди. Но держи этот журнальчик на крепкой нычке. А если шухер какой – зажуй его без масла, но братков не подставь.

by Olmer

## СОДЕРЖАНИЕ

### Mafia: The City of Lost Heaven

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| Lost Heaven Сити и его обитатели ..... | 2  |
| Mafia. Секреты .....                   | 4  |
| Автомобили .....                       | 5  |
| Холодное (и деревянное) оружие .....   | 7  |
| Mafia II. Второе пришествие .....      | 8  |
| Восемь лет из жизни Томми .....        | 10 |
| Карта города Lost Heaven .....         | 32 |

### The Godfather

|                     |    |
|---------------------|----|
| Дела семейные ..... | 12 |
|---------------------|----|

### Scarface: The World is Yours

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Когда мир в твоих руках ..... | 14 |
|-------------------------------|----|

### The Sopranos

|                           |    |
|---------------------------|----|
| Семья превыше всего ..... | 16 |
|---------------------------|----|

### Max Payne

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Максимальная боль ..... | 18 |
|-------------------------|----|

### Hitman

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| История одного убийцы ..... | 24 |
|-----------------------------|----|

### Grand Theft Auto

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Прошлое, настоящее, будущее ..... | 28 |
| Брат 3 .....                      | 34 |

### Kingpin: Life of Crime

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| Маленькая история о Большой игре ..... | 38 |
|----------------------------------------|----|

### Crackdown

|                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------|----|
| Пришить, посадить, замочить – и другие работы по хозяйству ..... | 40 |
|------------------------------------------------------------------|----|

### Вне игры

|                           |    |
|---------------------------|----|
| Mafia .....               | 42 |
| Происхождение видов ..... | 44 |
| Великая депрессия .....   | 46 |
| Тачки мафиози .....       | 50 |
| Криминальное кино .....   | 54 |

## «Шпиль!»

Специальный выпуск

Выдается російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 4 (22), жовтень 2007 р. Видавець: ТОВ «Декабрь» Україна, Київ, 2004 р.

### РЕДАКЦІЯ

Головний редактор  
М. Писаревський

Редактор  
О. Гусленко

Літературний редактор  
О. Мальченко

Дизайн та комп'ютерна верстка  
О. Заславська

Фотокореспондент  
М. Смоляр

Відділ реклами  
І. Зімельова

(adv\_secretary@comizdat.com)

### Відділ збуту

Ю. Соколовський  
Зав. виробництвом

Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

### Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються і не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 17.10.2007.

Наклад 35 000 прим.

Віддруковано з готових фотоформ ТОВ «Вістка»

м. Київ, вул. Л. Первомайського, 9а

Відповідальність за якість поліграфічного виробництва несе ТОВ «Вістка»

Зам. № 240063

Друк офсетний. Папір формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.



Адіт Телеком  
офіційний інтернет-провайдер  
тел. (044) 238-89-89 www.iptelecom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

### АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,  
просп. Перемоги, 53

### АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04107, м. Київ-107,  
вул. Фрунзе, 40

Тел./факс: (044) 390-77-50

E-mail: shpil@comizdat.com

© «Шпиль! Спеціальний випуск», 2007

Засновник – С.М. Костюков

Свідоцтво № КВ-7785 від 22.08.2003





# Lost Heaven Сити и его обитатели

**Mafia: The City of Lost Heaven**

[www.mafia-game.com](http://www.mafia-game.com)  
Action/racing

**Разработчик:**

Illusion Softworks  
[www.illusionsoftworks.com](http://www.illusionsoftworks.com)

**Издатель:**

Take-two Interactive  
[www.take2games.com](http://www.take2games.com)

**Издатель у нас:**

«1С Украина»  
[games.1c.ua](http://games.1c.ua)

**Системные требования:**

Процессор:  
600 (1500) МГц

Память:  
128 (256) Мб

Видео: 64 (128) Мб

История о молодом таксисте, который оказался не в том месте не в то время и, по иронии судьбы, буквально за неделю стал крутым гангстером, могла бы стать отличной подоплекой для хорошего фильма или, по крайней мере, книги. Быть может в скором времени такая судьба и настигнет сюжет **Mafia: The City of Lost Heaven**, ведь он чуть ли не лучший в смешанном жанре action/racing. Хотя, почему «чуть ли»? С трудом припоминаю что-то действительно стоящее среди многочисленных GTA-клонов. The Godfather и Scarface – не в счет, ведь они вторичны, а те же GTA, Just Cause и Total Overdose – сплошной action, главными звеньями которых являются перестрелки и погони. Смысл всего происходящего в них отодвинут на второй план, и обратного пути ему нет.

«Мафия» же является полноценной сагой о пути «бедного

сицилийского мальчика» в гангстеры. История о дружбе и предательстве, о смелых и трусливых, о любви и убийстве (и не одном!) и, наконец, о том, какие на самом деле грязные дела ведутся за дверями дорогого ресторана, расположенного в центре города Lost Heaven.

## Нескучный вечерок

Покуривая недорогую папироску, молодой таксист Томас ждал очередного клиента на улице вечернего города. Вдруг, откуда не возьмись, появляется злой и чем-то обеспокоенный гангстер, приставляет к виску пистолет и просит помочь добраться до главного босса всего города, Сальери. Том хотел было отказаться, но гангстеры имели такой жалкий вид, что он не смог сказать ребятам «нет». Открыл скрипящие двери своего дряхлого «пылесоса» и с ветерком помчался к точке назначения. Погоня, перестрелка, проби-

тые шины и «чуть не успели» прилагается. Так, по сути, начинается любой уважающий себя гангстерский фильм. И именно так начинается «Мафия», игра, которую не один (десяток) раз прошли многие читатели и авторы правильного журнала «Шпиль!». После удачно проделанной работы, Томми (так его называли гангстеры) познакомился с автомехаником, научился угонять автомобили (сначала дешевые, после – и дорогие). Некоторое время парень проходил «обкатку», проверялся на вшивость и учился уму-разуму. Ну а когда Томми научился плохому и разному, горе-таксист начал заниматься более ответственной (и более опасной) работой. Первое убийство, первое ограбление банка, первый угон автомобиля... до чего же приятными будут эти воспоминания, оставшиеся с ним на всю жизнь. Кстати, не долгие. It's just a business. Ничего личного.

## Новое для жанра

В свое время (2002 год) «Мафия» превзошла все ожидания. Она была намного инте-

ресней GTA III, но помимо этого, «Мафия» внесла в жанр огромное количество новых идей, используемых в других играх и по сей день.

Именно в ней впервые сделали нормальные шины на автомобилях, которые можно было пробить. И не просто пробить, а пробить на ходу, во время погони, выпустив несколько десятков пуль из окна автомобиля в колесо злого врага! Позже нечто подобное появилось и в «Великом автоворе», но впервые данная фишка была именно здесь.

Еще одна интересная особенность – поведение копов. Заметив неладное (превышение скорости, не спрятанное оружие, агрессивное поведение), полицейский тотчас поднимал тревогу (по таксофону, ведь в то время другого способа связи не было). Но, убив его, из опасного преступника вы превращались в законопослушного гражданина. То есть игра давала возможность свести счеты не с полицией всего города, а конкретно с тем уродом, который захотел вас посадить за решетку. Конечно,







если он не успел на вас наступать в ближайший участок.

Внимания заслуживают и автомобили. В них заканчивается бензин, разбиваются стекла, из них можно стрелять, а об автопарке и говорить не приходится. Целых шесть десятков мафибилей в стиле 30-х годов, которые мы видели только в фильмах, к концу игры (они открываются по мере прохождения) становится так велико, что выбрать транспортное средство становится настоящей проблемой. К тому же, после прохождения игры можно покатайся в режиме Freeride Extreme на тачках, развивающих до 200 км/ч (действительно запредельная скорость для 30-40-х годов).

## Лост Хэвен Сити

«Город «Мафии» больше всего напоминает Чикаго, но это всего лишь наши догадки, ведь на самом деле игровой мир выдуман. Но это не мешает ему жить своей полноценной жизнью. Пешеходы ходят в разные стороны, машины ездят по своим делам, при этом среди них встречаются гангстеры и полицейские. Городской трафик хоть и не плотный, все же его решили урегулировать светофорами и ограничением скорости (60 км/ч). За игнорирование правил уличного движения сразу же можно попасть в черный список полиции. Намного проще остановиться и заплатить штраф, но главное при этом не забыть припрятать пушку, а то, еще чего доброго, посадят за решетку.

Районы Lost Heaven радуют своим выдержанным

стилем и разнообразием. В «чайна-таун» здания выполнены в китайском стиле, на загородной дороге нет светофоров и многоэтажных домов, вокруг храма, больницы, мэрии традиционно много свободного места и деревьев, а здания всего города сделаны очень стильно и, наверное, именно они создают классную атмосферу мафиозного Сити. Добавьте к этому немалое количество домов, в которые можно зайти и много премного улочек, дворики, проездов, позволяющих сократить путь и скрыться от погони. Ведь «Мафия» вам не GTA и поймать «звездочку», чтобы снизить уровень подозрительности – нельзя. Да и полицейские тут уж слишком быстрые.

Однако при всей своей пушистой шкурке, есть у «Мафии» и недостатки. Самый главный из них – то, что как ни крути, а игра все-таки линейна. И рассчитана она на одиночное прохождение, в то время когда GTA можно просто запустить и радоваться жизни от беспредела, происходящего на экране. Сюжетные миссии настолько хороши, что до самой последней минуты нельзя оторваться. Постоянные перестрелки то и дело сменяются стелс-миссиями а-ля Hitman. Непрекращающиеся погони, миллион павших на землю отстрелянных гильз, взлетевшие на воздух автомобили – всего



LOST HEAVEN COURIER  
die offizielle Zeitung der Stadt  
amerikanisches Viertel in  
den 30er Jahren des 20.  
Jahrhunderts. Eine kleine  
Werbung für die Stadt.

Lost Heaven Courier  
VOL. XXV, No. 12  
Lost Heaven, CA, Sonntag, 10. Juni 1935  
Preis: 10 Cent

# GESUCHT

## THOMAS DE ANGELO

Das gestrige Festzug kam zu einem frühen  
Höhepunkt im Festzug zwischen den  
streikenden Gassen der Arbeiter und den  
Damen. Dabei kamen sieben Menschen ums Leben, zwei  
Zwergen. Beginn schwermütig im Lost Heaven  
Central Hospital. Die Polizei vermutet hinter das  
Tat einen Banditen der Salvo in der Mord-  
familie. Die beiden Familien kunden mit  
Menschen um die Vollmacht zu bringen.  
Alkohol-Schmuggel.

Erste Informationen zufolge ist einer der  
Hauptverdächtigen der ehemalige  
Thomas "Tommy" Angelo, der mit der Salvo-  
Familie in Verbindung gebracht wird. Die Polizei  
appelliert an alle Bürger der Stadt, sich  
umgehend mit dem Dienst in der 196. Street bei  
Detektivs Mann zu melden. Jegliche  
Belohnung könnte an geringen Nachzahlung an  
den Staat von hundert Tausend gegen die  
Verbreitung dieser Seite.

NEW!!!!!!  
Mafia 2 in der  
Mafia  
THE CITY OF THE DEAD  
2

Hatürlich, natürlich, ein  
weiter Teil von Mafia.  
Wenn ja, dann, wenn  
nicht, dann...

Vielleicht kommt es oder auch  
nicht. Das war ein kleiner  
Test. Test mit kleinen  
Angabe.

лишь малая часть из будней настоящего гангстера. Но намного интересней проходить игру, следя за сюжетом. Чем же закончится противостояние семей Сальери и Морелло? Прекратят ли гангстеры палить в вас, едва заметив приближающийся автомобиль противоборствующей банды, ой, простите, семьи? И почему все-таки в мире мафии нельзя никому верить? Ответы на эти вопросы вы наверняка уже знаете или узнаете, пройдя «Мафию» до конца.

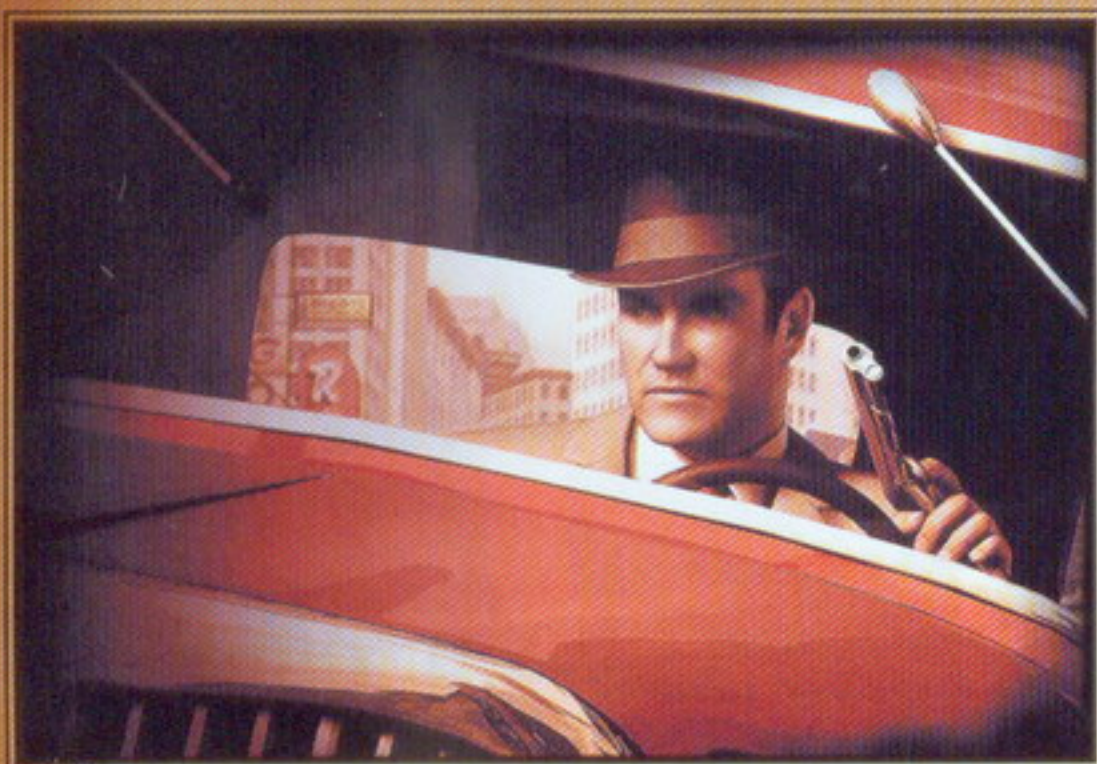
Стоит отметить отличную подачу сюжета. Видеоролики сделаны с особым старанием, такой красоты в 2002-м году, наверное, не было ни у одной игры. Впрочем, сейчас ролики также смотрятся живо и ярко. Радует в «Мафии» и сложность миссий. Сохраняться в них нельзя, однако пройти некоторые удастся только раз так с 20-го. Интересно, что гангстер должен быть всесторонне развитым и уметь не только отлично стрелять, но и отменно управлять автомобилем, даже гоночным болидом.

В свое время «Мафия» доказала, что в смешанном action/racing жанре вполне могут существовать игры, которые просто не повернется язык назвать GTA-клоном, несмотря на схожесть с этой игрой. Но самое главное – сюжет «Мафии» настолько интересен, что по нему можно снимать фильм, а, играя в нее, целиком погружаешься в здешний мир, обычаи и правила. Несмотря на свою «старость», игра и сегодня смотрится современно, и, прочитав секреты игры на соседних страницах, вы наверняка по-новому посмотрите на «Мафию». Будет, чем занять себя в ожидании второй части...

Ukrainian  
gangster





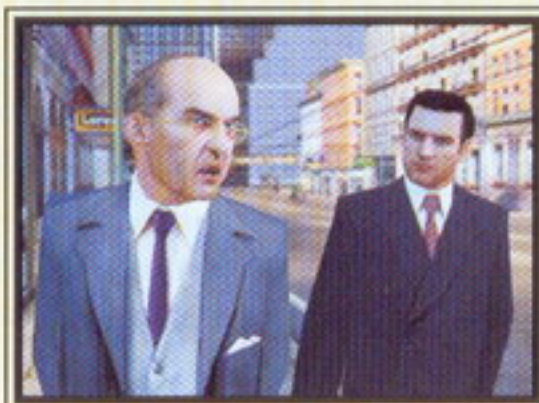


# MAFIA

## Секреты

Крестные отцы *Mafia: The City of Lost Heaven* и вы, дорогие читатели – то, что принято называть *La Cosa Nostra*. Другими словами, они с нами одного теста, крови и плазмы. Согласитесь: находить в играх всякие странности, «пасхальные» яйца, секреты и глюки – весьма интересное занятие. Не менее

интересно и создавать такие штуки намеренно, как это делали в Illusion Softworks. Большинство из перечисленных нами секретов – заведомо придуманные разработчиками хитрости, но кроме них есть и то, что ребята просто «недосмотрели», а мы нашли. Знакомьтесь!



### Оружие

Во многих миссиях оружия катастрофически не хватает, поэтому приходится отбирать пушки у полицейских или дубинить врагов бейсбольной битой. Но есть несколько заданий, в которых вполне можно обойтись без нездоровых методов. Просто нужно знать некоторые хитрости.

Получив биты и кольт от Винченцо, в миссии **Better Get Used To It** не обязательно сразу отправляться на задание. Попробуйте внимательно осмотреть мастерскую и найти что-то, хотя бы отдаленно напоминающее оружие. Подойдите к входу и посмотрите там! Видите слева от него ведро? Да, оно там стоит не первый год, но в этой миссии его можно использовать в качестве оружия. Берете ведро в руки и деретесь. Выглядит

это, нужно заметить, весьма забавно.

Помните миссию в отеле Корлеоне? Ту самую, где было много шума и крови. Так вот, все можно сделать намного тише и спокойнее. Поднявшись по лестнице на второй этаж, зайдите в номер напротив входа. На столике, что возле двери, лежит нож. Возьми-

те его и преспокойно утихомирьте вооруженных врагов.

В миссии, где нужно отправить на тот свет Морелло (в порту) на железнодорожной станции есть коробка с гранатами.

Еще гранаты можно найти в миссии «Сделка века» на четвертом этаже, за белым автомобилем.

В миссии Just for Relaxation рядом с уличной лестницей (вблизи барака со снайперами) находится небольшое деревянное сооружение. В нем спрятан нож. Просто подойдите к нему и нажмите кнопку поднятия оружия.

### Нелинейности сюжета

Безусловно, «Мафия» – игра линейная и рассчитана в основном на одиночное прохождение. Freeride, согласитесь, не так интересен и быстро надоедает. А вот проходить сингл снова и снова – весьма занятное дело. Но есть и в сингл-плеере определенные разветвленности сюжета, впрочем, не меняющие эпилог криминальной истории.

Главу противоборствующей семьи, Морелло, можно убить несколькими способами. По сюжету задумано, что мы дол-





жны подбить его самолет. Однако это можно сделать и на суше. Морелло иногда проезжает мимо аэропорта. Вам никто не мешает блокировать движение его машины, выкинуть его из автомобиля и пристрелить. Также его можно убить прямо в машине – Морелло время от времени высовывает из нее голову и пытается отстреливаться. Еще один способ уничтожить Морелло – просто следовать за его автомобилем, когда тот проезжает мимо аэропорта. Под конец пути загрузится заставка, в которой Том сбрасывает машину с моста.

У мотеля Кларка припаркован желтый Lassiter. Взорвать его нереально, а пробить все ши-

ны – малоэффективно. Зато можно отстрелить одно колесо несколькими выстрелами в центр. Если это сделать перед входом в мотель, то гангстер (за которым по идее потом нужно гнаться на своем авто) не уедет и его можно будет пристрелить прямо здесь, не особо напрягаясь.

Задание с хулиганами раздела «Погоня» можно пройти стандартным способом: преследовать хулиганов до того момента, пока их машина не остановится, затем просто выйти из машины и просмотреть заставку. Но есть и еще один способ. Если в конце подмиссии 7.6 не просто бежать за плохими дядьками, а выстрелить сыну со-

ветника в спину, после чего, во время преследования подобраться как можно ближе к вражеской машине и начать таранить, то появится нестандартная заставка с весьма интересным содержанием.

И, напоследок, миссия **Election Campaign**. Можно залезть в канализацию, не обращая внимания на рабочего, и на выходе вас встретят сотрудники ФБР. Но рабочего можно убить, в таком случае возле автомобилей ФБР припаркуется катафалк. Если пристрелить рабочего, подойти к его телу и нажать кнопку «Спрятать труп», Томми сбросит бедолагу в канализацию и ФБР не появится вообще.

## Вид из кабины

Известно, что вида из кабины в «Мафии» не существует как такового. Можно включить внешнюю камеру, смотреть на дорогу из-под бампера, а вот за рулем – ну никак! Но на самом деле в «Мафии» есть несколько машин с возможностью покататься за рулем.

Включив вид из-под бампера в машине **Black Dragon**, мы видим полноценную водительскую кабину с приборной шкалой и несколькими точками обзора, такими же, как в настоящем автомобиле.

Еще вид из кабины есть в красном **Shubert Six**, который находится на первом этаже в миссии «Сделка века». Нужно сказать, что подобных машин в игре много – главное их как следует искать. К примеру, несколько таких машин припаркованы на автостоянке на третьем и пятом этажах.

В учебной миссии, за забором между деревьями стоит мафиози с кольцом.

Возле церквушки в Оуквуде можно услышать колокольный звон.

Около вокзала слышны паровозные гудки, свистки и вокзальный шум.

Вблизи одного из магазинов в переулке Чайна-тауна слышен звон колокольчиков.

Если в миссии «Бегущий человек» побежать не к бару Сальери (налево), а направо и, перебежав улицу, оглянуться назад,

## Автомобили

В отличие от GTA, в «Мафии» нельзя просто подойти к автомобилю и угнать его. Для этого Томми должен знать, как открывается дверца той или иной машинки и уметь включить ее зажигание. Этому его учит дядька из автомастерской, но что же делать, если быстрая (и не запертая) машина очень нужна, а таковой нет? Ездить на секретных тачках!

Если с Западного Маршаллова моста выстрелить в окно левой башни, то возле Восточного Маршаллова моста, со стороны центрального острова появится **Bolt-Thrower**, автомобиль из миссии с невидимкой.

В деловом районе, перед церковью стоит катафалк (**Bolt Hearse**).

Рядом с магазином Желтого Пита, что на стройке, спрятана совершенно уникальная машина. Найдите прозрачное здание, сквозь двери которого можно спокойно пройти, и войдите «внутри». Там будет стоять **Crusader**, да не простой, а невидимый. Чутко покатавшись на нем, вы заметите, что машина постепенно «пропадает». Через некоторое время пропадет и сам Том. Если захотите вернуть его в обычное состояние – просто смените камеру!

В режиме **Freeride** разработчики припрятали пять автомобилей с открытыми дверцами. Их можно угнать даже в случае, если у вас нет такой способности.

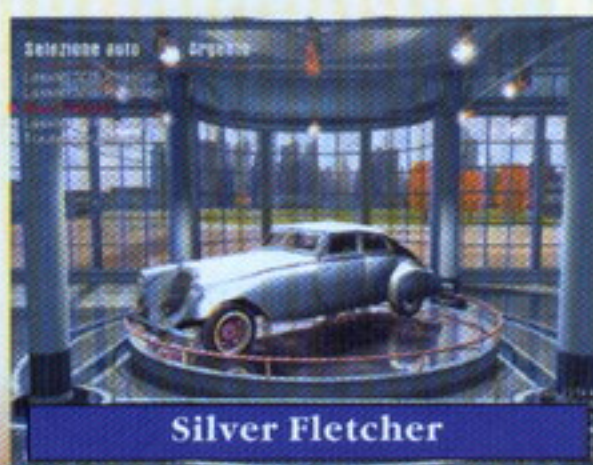
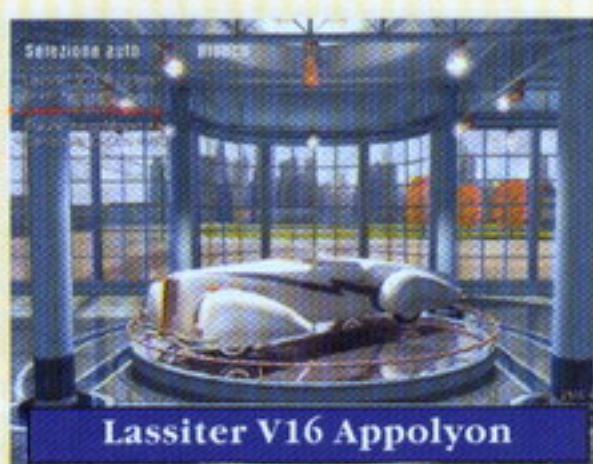
На юго-западе от рабочего квартала находится незапертый **Bolt Truck**.

Недалеко от университета на центральном острове, в одном из переулков, припаркован красный **Bruno Speedster 851**.

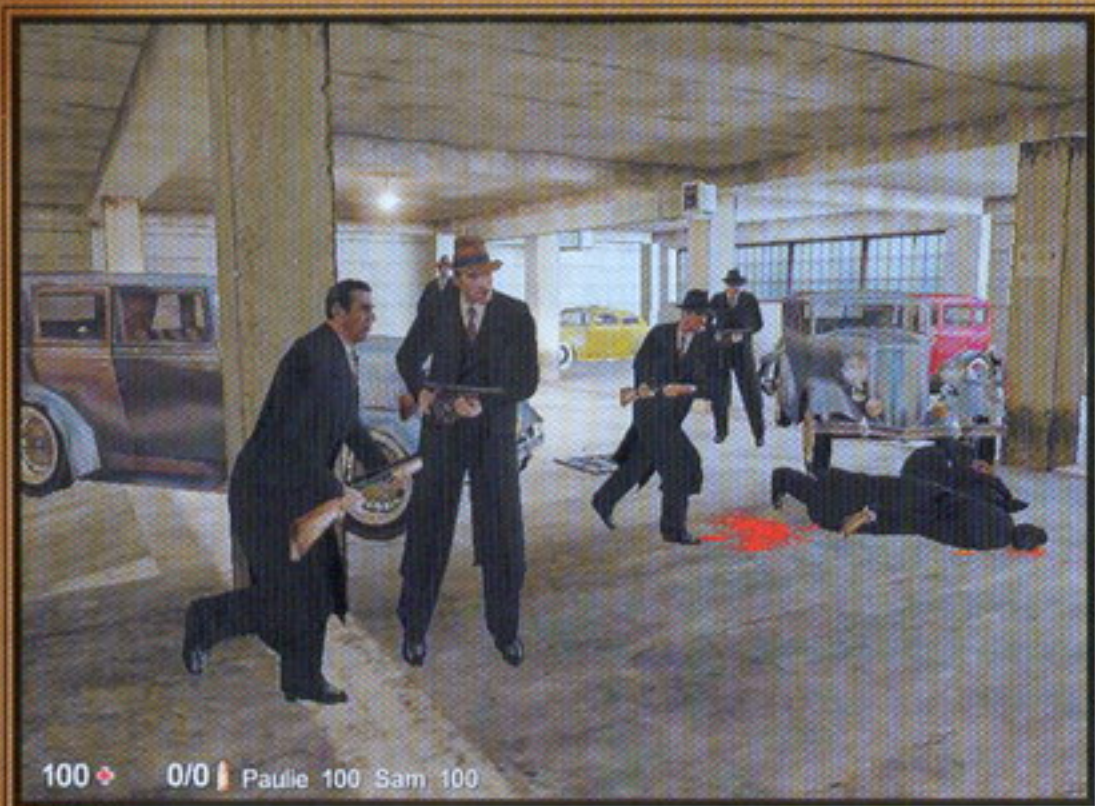
В деловом районе, у отеля Карлеоне можно найти **Lassiter V16 Appolyon**.

На стоянке в рабочем квартале есть **Lassiter V16 Roadster**.

Вблизи маяка в Оуквуде можно угнать **Silver Fletcher**.







то на стене можно будет заметить рекламную вывеску, которая присутствует только в этой миссии.

В старой тюрьме, на балконе, с которого нужно застрелить члена правления, спрятан интересный прикол. Пройдите немного дальше, до конца балкона и постойте там несколько секунд. Затем услышите скрип, треск, грохот и провалитесь вниз. Как видите, на треснутых досточках стоять не надежно, — можно провалиться.

В начале пятой миссии во дворе Сальери, в том, что за баром, на заднем выходе разведен костер. Возле него, в одной из коробок можно увидеть самую настоящую куклу.

В мотеле Кларка, на первом этаже можно «отлить».

В банке, возле сейфа, лежит пресс с денежными купюрами. Кроме того, что в сейфе, можно прихватить и их. Так, на всякий случай.

Если в восьмой миссии заехать к Лукасу, вы заметите весьма странные вещи: сам он будет греться на солнышке во дворе, а в его мастерской на ремонте будет стоять — что бы вы думали? Машина полиции!!!

В седьмой и восемнадцатой миссиях, в баре Сальери

можно включать и выключать граммофон.

В игре есть фразы, о существовании которых вы наверняка не знаете. К примеру, поговорите с Сальери в 11-й, 15-й, 16-й и 17-й миссиях, а с Луиджи — в 7-й, 11-й и 15-й и вы услышите что-то интересное, о чем даже не догадывались!

В мотеле Кларка за стойкой заметны две бутылки с выпивкой. Выстрелив в них, вы забрызгаете одежду гангстера легковоспламеняющейся жидкостью. Но самое интересное случится, если вы стрельните в лампу, висящую над стойкой. Она упадет рядом с гангстером и его одежда загорится. Бедолага начнет метаться по помещению и в итоге превратится в обгорелый труп.

В восемнадцатой миссии можно отключить радио, которое орет в порту.

И снова, в той же, восемнадцатой миссии: если подстрелить своих напарников, то Винченцо выбежит сразу с двумя обрезам.

В миссии на пароходе можно выпить бокал вина в ресторане. Выпив его три раза, Томми опьянеет.

Помните миссию с Сарой? В ней Луиджи говорит Томми о том, что Томас уже видел ее, когда та помогала бармену за стойкой. И действительно, Са-

ру можно увидеть в баре когда вы возвращаетесь оттуда в миссии «Вечеринка с коктейлями». Кроме того, она встречается в брифинге к пятой миссии.

Ворота в бар Морелло открыты только в миссии Molotov Party? Да — для тех, кто не знает, один маленький секрет. Дело в том, что ворота эти на самом деле прозрачны, равно как и заборчик по другую сторону двора. Зайти туда можно в любое время, в любом режиме игры.

В миссии Better Get Used To It во время преследования хулиганов, если остановиться возле тоннеля, можно заметить довольно странные вещи. Произойдет ДТП и, если вы ударите водителя грузовика (или попытаете угнать его машину), он накинется на вас, взяв в руки первую попавшуюся доску. А если заговорить с женщиной, выяснится, что она знает Томми по имени и фамилии.

Интересный глюк наблюдается в миссии Fairplay. Когда Лукас учит вас угонять желтый Lassiter Phaeton, он открывает



его двери как-то неестественно. В реале они открываются по-другому.

Станьте между двумя небоскребами на Маршалловом мосту (их видно, если смотреть в сторону делового района) и выстрелите в третье окно слева. После этого вы услышите много матов на чешском...

В режиме «Экстрим» можно залезть внутрь «Змеи» — скалы, в которой вырыт железнодорожный тоннель Хобокена. Форма скалы очень похожа на настоящую змею. Чтобы попасть внутрь, придется немного поработать. Итак, для начала подойдите к человеку, который давал вам задание с грузовиком, нагруженным нитроглицерином. Неподалеку от него (напротив горной дороги в Хобокене) находится магазин скобяных изделий. Подойдите к железной двери, убедитесь в том, что ее можно использовать и нажмите кнопку действия. Теперь вернитесь к «Змее», найдите пригорок, на который можно забраться, пройдите по нему ближе к тоннелю, затем встаньте на бордюр и спрыгните вниз. После чего следуйте вдоль правой стены тоннеля до тех пор, пока не появится возможность использовать ее (на экране появится восклицательный знак). Нажмите кнопку действия — перед вами откроется скрытая дверь. Войдя в нее, вы окажетесь в «Змее».





## ХОЛОДНОЕ (И ДЕРЕВЯННОЕ) ОРУЖИЕ

### Mazza da baseball

Бейсбольная бита – незаменимый девайс настоящего гангстера. Она с легкостью разбивает стекла автомобилей, гнет его детали и в раз кладет на землю врагов сильным ударом по голове сзади.



### Piede di porco

Железный лом бьет по голове куда сильнее деревянной биты, да и стекла автомобилей от него разбиваются с большей вероятностью. Но встретить этот замечательный девайс удастся редко.



### Coltello

Нож – очень серьезный аргумент против недоброжелателей. К тому же – самое мощное (но и самое редкое) холодное оружие в игре.



### Pugno di ferro

Кастет делает удар кулаком сильнее, однако этой силы иногда бывает недостаточно, чтобы с первого раза свалить на землю вражину.



## ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ПИСТОЛЕТЫ)

### Smith & Wesson modello 10 M&P

Количество патронов: 6/30  
Средний во всех отношениях пистолет. Поначалу его хватает, но после первой же серьезной перестрелки станет ясно, что его недостаточно. Впрочем, он мощнее ментовского кольта.



### Smith & Wesson modello 27 Magnum

Количество патронов: 6/30  
Магнум – лучший пистолет в игре. Очень мощный, дальнобойный и, главное, точный. Этот пистолет свалит с одного выстрела даже слона. Но есть одно «но»: встречается эта пушка довольно-таки редко.



### Colt 1911

Количество патронов: 7/45  
Семизарядный кольт – один из лучших пистолетов в игре. Точный и достаточно убойный, он валит с ног гангстеров с первого раза. Но для очень серьезных бандитов и его убойной силы не хватит.



### Colt Detective Special

Количество патронов: 6/30  
Ментовский кольт обладает недостаточной убойной силой, и в большинстве случаев пристрелить им кого-либо с первого раза не представляется возможным. Единственный его серьезный плюс – то, что его можно забрать практически у любого копа, то есть даже с голыми руками стать вооруженным бандюганом – не проблема.



## ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (СЕРЬЕЗНЫЕ ПУШКИ)

### Fucile a pompa

Количество патронов: 8/32  
«Помповое ружье» за один заход может выстрелить аж восемь раз, что является максимальным для механического оружия, представленного в «Мафии». Впрочем, эффективность этих восьми раз весьма сомнительна, ведь ружье хорошо применимо только в ближнем бою, да и в серьезных гангстеров



придется стрелять несколько раз кряду.

### Lupara (fucile a canne mozze)

Количество патронов: 2/32  
Двухстволку лучше использовать на небольшом расстоянии. При точном прицеливании двух выстрелов бывает достаточно, чтобы завалить практически любого гангстера. Но вот когда враг недоубит, а оба ствола уже совершили выстрел, начинаются серьезные проблемы, так как перезарядка происходит относительно долго. Впрочем, с этой пушкой вы столкнетесь лишь в начале игры и, скорее всего, смените ее на что-то более серьезное в дальнейшем.



### Thompson «Tommy Gun» 1928

Количество патронов: 50/200  
Старый добрый «Томми» – лучший друг во время перестрелок с большим количеством гангстеров. Пятьдесят пуль в четырех обоймах положат на землю сразу всех врагов в радиусе десяти метров. Главное при обращении с «Томми» – не палить без причины, ведь пули из него вылетают с такой скоростью, что все пятьдесят патронов можно превратить в мертвые гильзы за считанные секунды. Этот замечательным образом обработанный кусок металла и дерева можно отнять у гангстеров, наших врагов, они обычно используют именно «Томпсона». И, нужно заметить, правильно делают.



### Carabina US M1903 Springfield

Количество патронов: 5/5  
Пятизарядный карабин с оптическим прицелом. Отличная находка для при-



цельной стрельбы в голову. Однако таскать эту пушку все время с собой – малоэффективно. Против двух-трех врагов сразу она вряд ли устоит. Этот карабин больше подойдет тем, кто любит зачищать объект «издалека».

### Mosin Nagant 1891

Количество патронов: 5/5  
Типичный наган, может любого положить сразу, особенно если стрелять в голову. Подойдет для ближнего боя, но малое количество патронов (всего пять) в нем делает невозможными схватки против большой толпы народу.



## ВЗРЫВНЫЕ УСТРОЙСТВА

### Bottiglie Molotov

Типичный коктейль Молотова, бутылка с горючей смесью. Эффективны для начала атаки: чтобы совершить качественный набег на гангстеров, достаточно сначала кинуть к ним в помещение коктейль Молотова, после чего расстрелять их. Или же бросить бутылку с горючей смесью в их машину. Бутылки с коктейлем встречаются по городу довольно часто, к тому же их нетрудно купить у спекулянтов, промышляющих торговлей оружием.

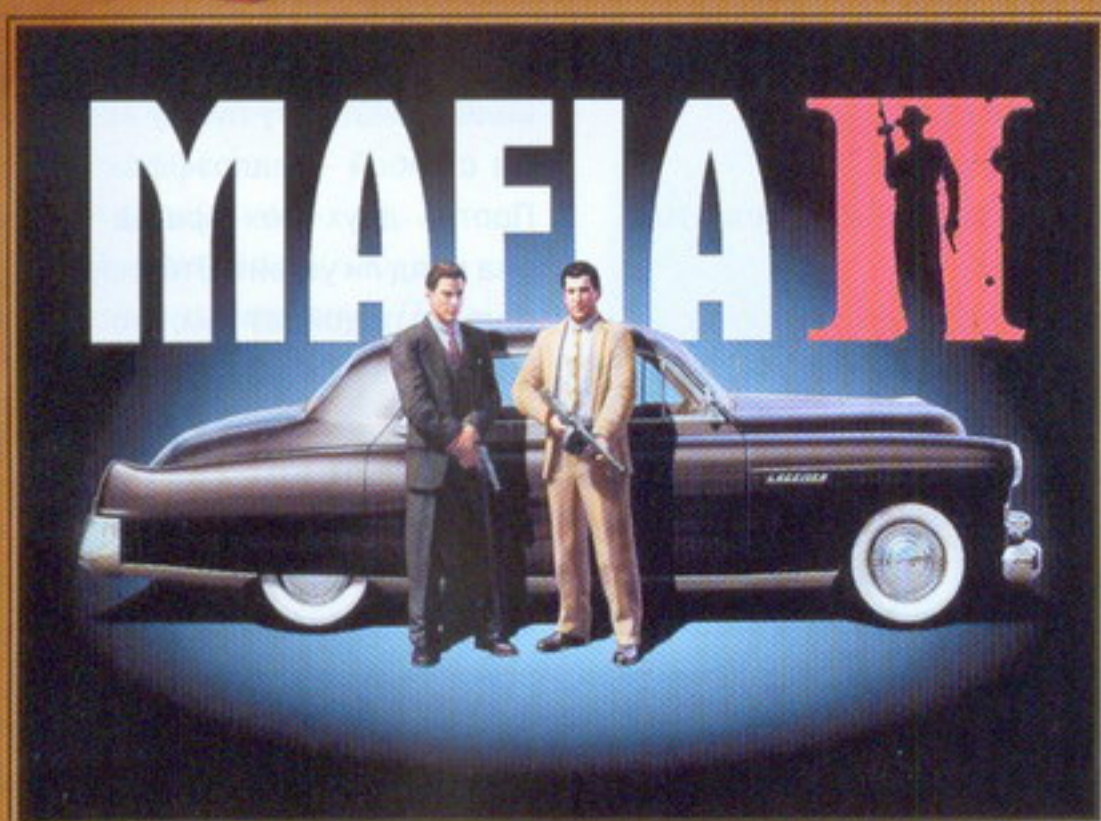


### Granate

Гранаты мощнее коктейля, могут с ходу положить несколько человек или взорвать машину. Но встречаются они в «Мафии» очень редко: отобрать почти ни у кого нельзя, а продаются лишь в «избранных» местах.







# Второе пришествие

Платформы: PC | X360 | PS3

Разработчик: Illusion Softworks

Издатель: 2K Games

Дата выхода: строго засекречена, приблизительно – 2009 год

Мафия бессмертна, она вновь возвращается на экраны мониторов, а ее закрученный, но очень интересный сюжет, медленно и уверенно вкрадывается в наши умы. Первые слухи о том, что где-то кем-то готовится продолжение Mafia: The City of Lost Heaven, появились еще три года назад. Однако дальше слухов дело не пошло и о «Мафии» снова благополучно забыли. А уже в этом году, без лишней шумихи, игру анонсировали на Games Convention в Лейпциге. Всего несколько скриншотов и единственный, но очень впечатляющий видеоролик, побудили фанатов со всего мира к разговорам о «Мафии». Уже сейчас в сети можно встретить сотни фан-сайтов Mafia 2 по всему миру. Рассказать они пока что ничего существенно-

го не могут, ведь информации, по правде говоря, кот наплакал. Но мы попробуем проанализировать ее своим шпилевским анализатором и выжать максимально возможное количество фактов.

Сюжет первой части расписан на предыдущих страницах журнала и, как вы знаете, в конце игры главного героя убивают два неизвестных, передав ему привет от Сальери. Случилось это в конце 40-х годов XX века, как раз во время «второго рассвета мафии» в США, который произошел в аккурат после Второй Мировой. Новый главный герой, предположительно сват, брат, кузен, кум, или по крайней мере какой-нибудь близкий друг Томми, вновь борется за место в семье. Дон сменился,

место Сальери занял некто Луиса. О персонажах много неизвестно, знаем только что будут два члена клана – Джо и Эдди. Обратите внимание, что внешне они один в один похожи на тех ублюдков, которые завалили Томми в конце первой части. Совпадение? Как бы не так. Судя по всему, нам предоставят возможность отомстить за Томаса тем, кто непосредственно причастен к его смерти. Но не сразу, а после долгого и упорного пути в доверенные лица нового Дона. Сюжет новой мафии продолжает первую часть, думаю, что не только Джо и Эдди мы встретим в новой части. Впрочем, не факт, что «старые лица» выжили. История будет столь же интересной, как и рассказ The City of Lost Heaven, с предательствами, ин-

тригами и неожиданными поворотами.

Как и прежде, лучшими аргументами в решении серьезных проблем для нас станут Colt 1911 TommyGun 1928. Перестрелок будет очень много, поэтому во избежание лишних проблем с законодательством США разработчики разрешили нам возить трупы в багажнике. Вы когда-нибудь видели американские автомобили 50–60-х гг.? Будьте уверены, туда можно запихнуть целый мафиозный клан и еще место останется. Машины, как неотъемлемая часть серьезного гангстера, проработаны очень хорошо. Из них можно стрелять и не только пистолетом, но и «Томпсоном», у них пробируются колеса, они пачкаются и ломаются. Известно, что







в 50-х в Америке начался самый настоящий бум автомобилестроения. Это – время огромных большевесных седанов и купе, размеры которых по сегодняшним меркам можно считать просто гигантскими. В новой «Мафии» вы встретите полный спектр машин середины прошлого века: от дешевеньких полудеревянных «Фордов» до огромных лимузинов в стиле Cadillac и Daimler, от одного только вида которых сворачивается кровь.

Разные источники пророчат разнообразные названия будущему городу «Мафии». Одни говорят, что он будет называться Empire City. Другие, впрочем, ссылаясь на первоисточник, близкий к официальному, что имя ему – Royal City. Впрочем, название – самое последнее, что интересует нас, от него ничего не меняется. За прошед-

шее время в Америке появилось много небоскребов и огромное количество т.н. «злачных мест». Если раньше бары, отели и бордели можно было пересчитать по пальцам одной руки, то сейчас их в разы больше. Обилие вывесок, бигбордов, рекламы, куча мостиков и проходов во дворах, множество всяких-разных лазеек. Домов, на которые можно забраться по пожарной лестнице, тоже количество существенно увеличится. Архитектура зданий соответствует временному периоду, но останутся и здания старого типа, ведь перестройка – дело, которое требует немалого времени. Возможно, город по мере прохождения игры будет меняться. Очень вероятно, что на его территории обязательно будет озеро, а высота некоторых земельных участков достигнет полутора километров. Площадь этого Сити, опять же, по неофициаль-

ным данным, составит те же полтора километра. Только квадратных.

Движения персонажей проработаны до мельчайших деталей. Каждому свойственна своя походка, мимика, поведение. Все это – атмосфера, которая была отличной в первой «Мафии». Будет она не хуже и во второй. Дополнит картину великолепная музыка в джазовом стиле, одежды гангстеров и интерьеры зданий, которые, кстати, мы будем наблюдать довольно-таки часто. Открытых помещений будет немало.

Отдельно стоит отметить очень важную деталь, которая четко видна в видеоролике. Заметно проапрейдили товарищи разработчики процесс перестрелок. Мы сможем прятаться за углом, за ящиками, разными способами изворачиваться, чтобы нас

не зацепили и шкура наша осталась целая. Экшена, кстати, будет намного больше. Будет и стелс. В общем, будет все, главное чтобы терпения хватило.

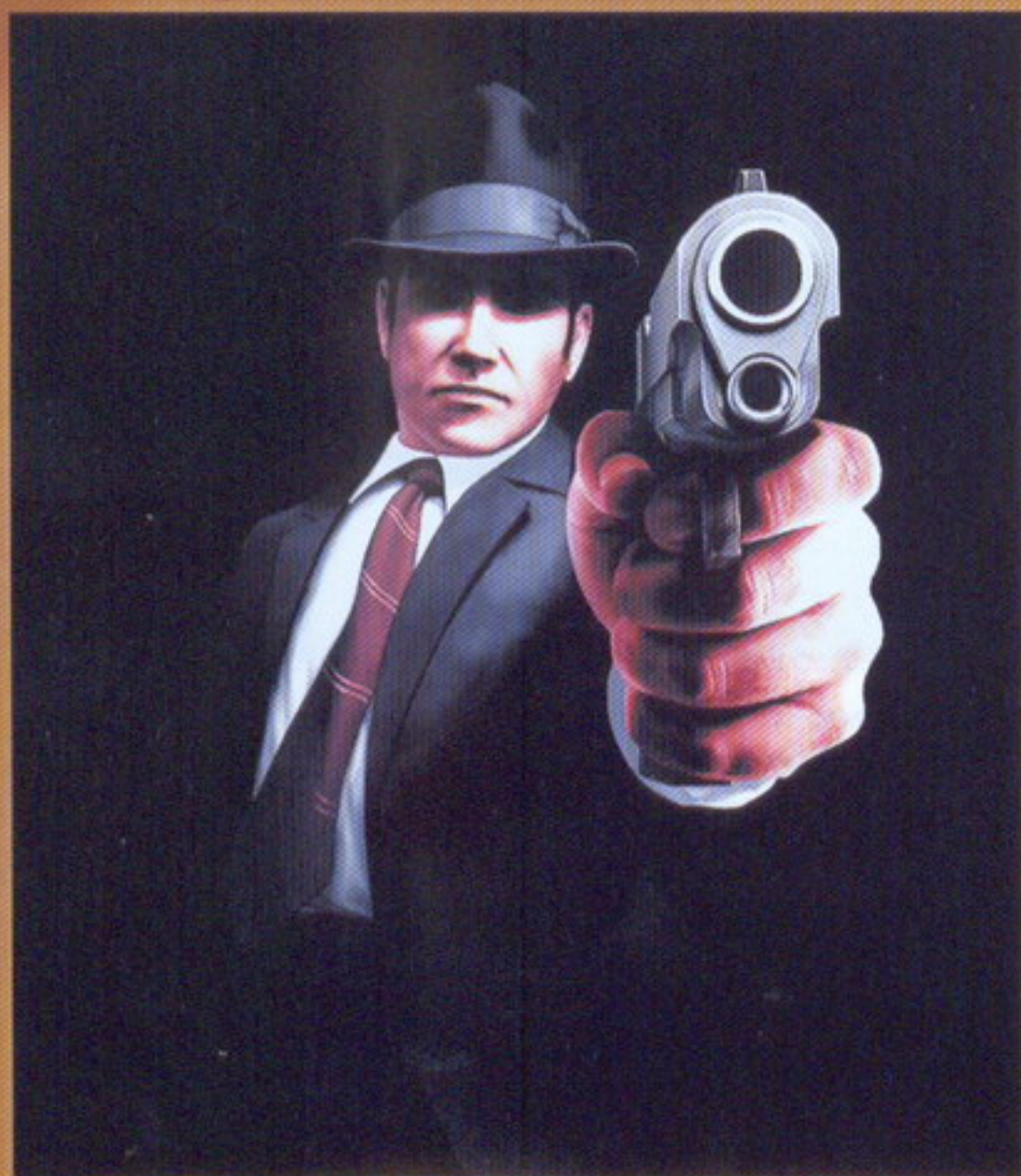
\*\*\*

Если я скажу, что Mafia2 – одна из самых ожидаемых игр ближайшего будущего, я ничего не скажу. Если я скажу, что она будет лучшей в своем роде и для многих надолго заменит грядущий GTA4, я тоже ничего (нового) для вас не скажу. Но если я скажу, что верить одному видеоролику и пяти скриншотам из игры – глупая затея и вряд ли у этих ребят получится в очередной раз переплюнуть «Великого автодора», я вас обману. И это правда. Ждем-с с нетерпением-с.

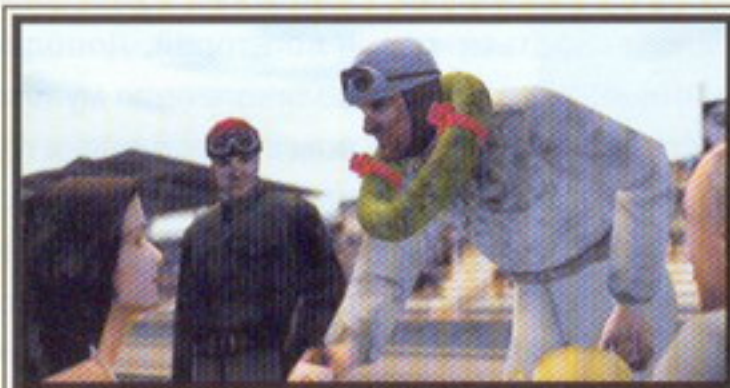
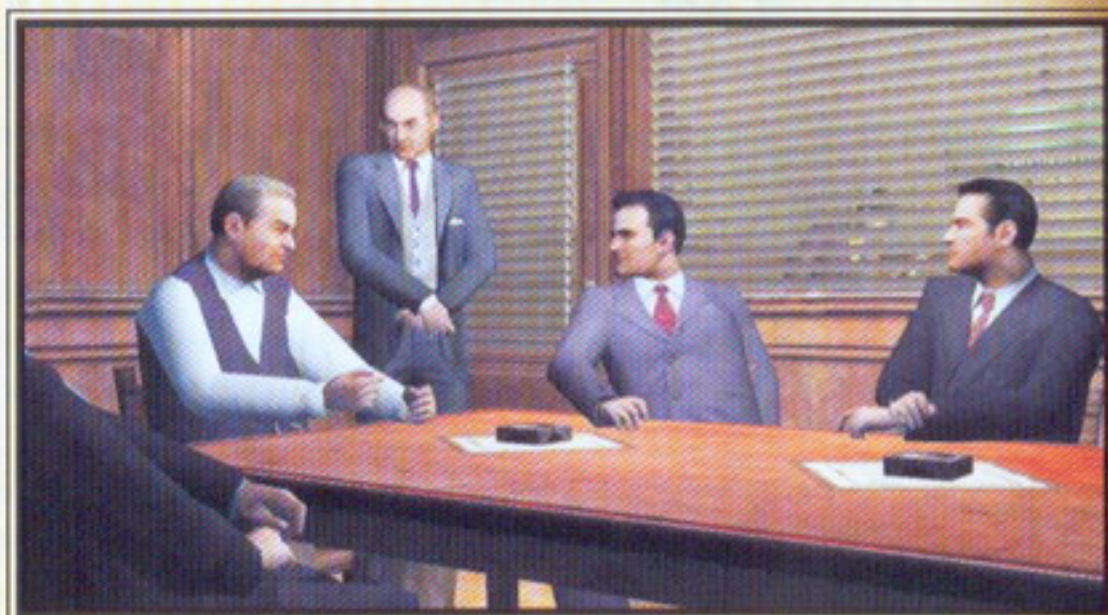
**Всегда ваш,  
заместитель господы  
Бога на Земле,  
Алексей Юрников**







# Восемь лет из жизни Томми



Такая игра, как «Мафия» — одна на миллион. Ее сюжет небезосновательно считают отличной историей для фильма или книги. В нем есть не только много экшена и действительно интересная история о бедном таксисте, за несколько лет превратившемся в серьезного гангстера, но и несколько толковых мыслей, над которыми можно задуматься. Помнится, в эпилоге голос за кадром сказал: «Тот, кто много хочет, рискует потерять абсолютно все». В то же время, «тот, кто хочет мало, рискует вообще ничего не получить». Две мысли, две философии успешного и бесцельного человека. Но Томми учит

нас не только рисковать и достигать поставленных целей. Смерть главного героя в конце игры делает явный намек на то, что во всем нужно знать меру и уметь оценивать свои возможности. Как говорится, бери ношу по себе, чтоб не падать при ходьбе.

Наверное, не один я мечтал об альтернативной (кроме игры) подаче сюжета «Мафии». Очень хотелось, чтобы кто-то из крутых режиссеров с большими деньгами взялся за экранизацию City of Lost Heaven, однако такого счастья так до сих пор не произошло и вряд ли в скором будущем произойдет. Зато нашлись

итальянский фанаты игры, слепившие фильм самостоятельно, используя саму игру. Получилось, нужно сказать, весьма занятно.

Фильм, доступный для свободной загрузки с сайта [www.mafianetwork.it](http://www.mafianetwork.it), естественно, не является полнометражной картиной, снятой профессиональными режиссерами с использованием дорожной техники. Представьте себе воедино собранные сюжетные ролики, склеенные в один большой фильм. Но скрепить их — полдела, главное — внести атмосферу мафиозного сити. То и дело появляются вставки с панорамными съемками

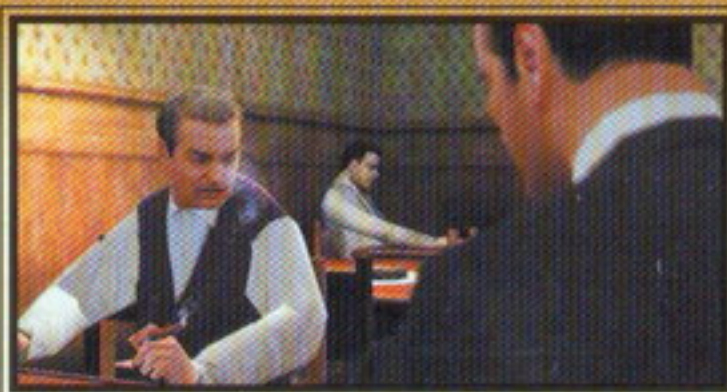
разных участков Lost-Heaven. Вот вам городской трамвайчик, а здесь загородная дорога, перед въездом на которую виднеется церковь и несколько жилых домов. Выглядит все очень живо и интересно, однако тем, кто не знаком с сюжетом «Мафии», многое будет трудно понять.

\*\*\*

Томми был одним из нас. Такой же слуга народа, простой и смелый паренек. Только он не писал статьи, а занимался частным извозом. Да вот незадача: в 1930 году такси в маленьких городах не было столь популярным видом транспорта как сегодня, поэтому очередного клиента порою приходи-







лось ждать по несколько часов. С такого ожидания и началась история «Мафии».

Скучать долго не пришлось, уже через несколько минут ожидания подоспели первые клиенты, – разъяренные гангстеры, сбегаящие от погони. Под дулом пистолета он помог одним гангстерам уйти от других. После удачной перевозки Томми предложили работу у Сальери, негласного хозяина города. Но согласился он не сразу, а лишь после того, как гангстеры главного врага Сальери Морелло разбили его такси.

Первые задания на новой работе были не шибко сложны и служили скорее для проверки «на вшивость», нежели были серьезной работой. Так Томми постепенно влился в семейный бизнес Сальери и стал одним из гангстеров. Во время неудачного сбора «своей доли» за охрану мотеля, Томас спас жизни Паули и Сэма. В этот момент главный герой понимает отличие Сальери от



Морелло: первый не лезет на рожон и спокойно занимается бизнесом, нападая лишь в ответ на первое нападение второго; второй же нападает без предупреждения, а по натуре своей он – просто наглая сволочь, как его охарактеризовал сам главный герой.

Постепенно Том стал доверенным лицом и ему начали доверять более серьезную работу. Так, спустя два года плодотворного сотрудничества с Сальери, в 1932 году Томми принял участия в гонках вместо побитого водителя (естественно, кто его побил – вопрос риторический). Кроме того, люди Сальери с помощью Лукаса Беритоне накануне гонки испортили его гоночный автомобиль. Параллельно развивается еще одна сюжетная ветка: Том влюбляется в Сару, дочь бармена Луиджи, которую за некоторое время до этого за-

щитил от хулиганов. Кстати говоря, один из них был сыном друга Морелло, и это стало еще одним негативным фактором в отношениях Сальери и Морелло. Постоянные убийства, перестрелки и решение проблем бизнеса заставляют Томми задуматься о том, на правильном ли он пути. Когда он должен был убить информаторшу Морелло, наш главный герой не выполняет задание, но кроме него и жертвы об этом никто не знает. Затем Томас волею судьбы попадает в церковь, где священник помогает ему разобраться в себе. Том понял, что его путь – не верен.

В 1935 у Томми и Сары родилась дочь, а параллельно с этим Сальери до 1938 года зачищает своих врагов, вплоть до ключевых чиновников правительства и самого Морелло. Вскоре Том узнает, что Сальери скрывает от него огромные

денежные обороты. В то время когда главный герой наивно думает, что Сальери имеет дело с вином, в ящиках с очередным товаром Томми обнаруживает бриллианты, а это меняет все. Наш мега-гангстер вместе с Паули решил не мериться с таким положением дел и забрал свою долю – деньги, которые якобы не добавлял ему «хозяин», ограбив банк. Однако об этом узнал Сэм, лучший друг Томми и решил убить главного героя. Впрочем, Томми оказался сильнее. Томас сдает полиции все, что знает о Сальери, многие члены семьи попадают за решетку. Спустя много лет, к уже поседевшему Тому в гости приезжают два киллера и передают привет от мистера Сальери. Так закончилась жизнь таксиста, ставшего гангстером, но зашедшего слишком далеко.

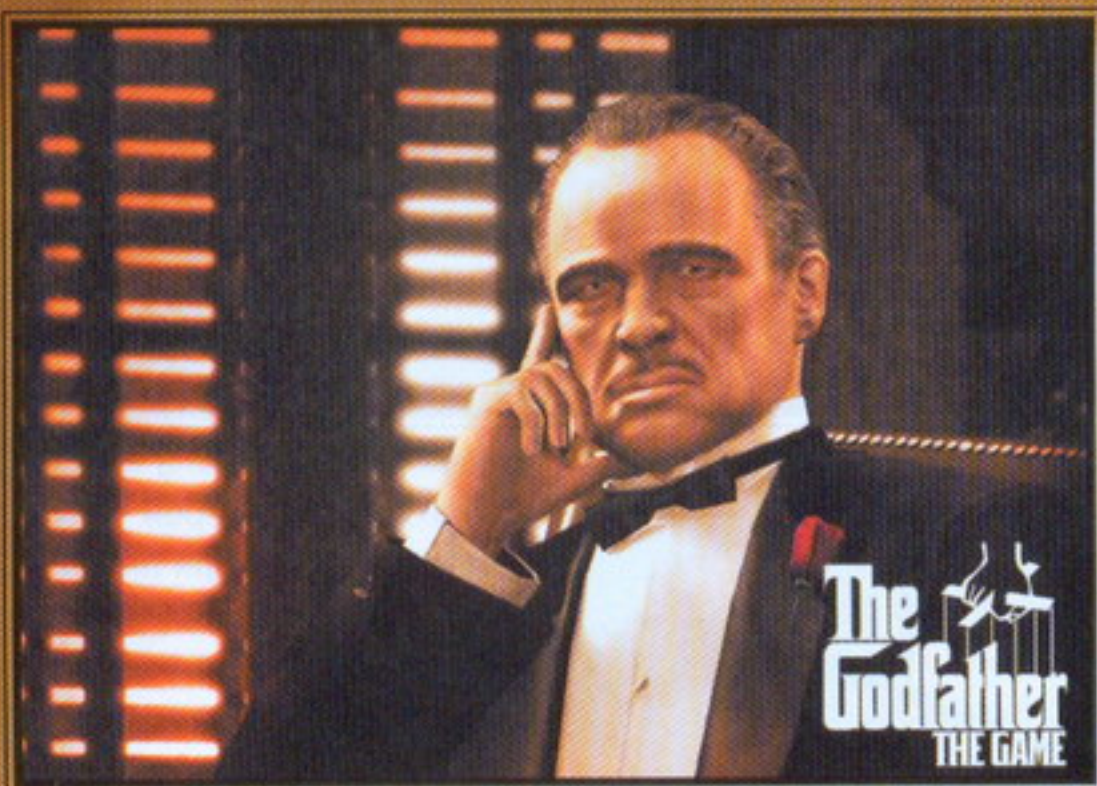
\*\*\*

Когда смотришь творение итальянских фанатов после того, как уже не один десяток раз прошел саму игру «Мафия», многие вещи проясняются. Нет необходимости самому выстраивать сюжет из кусочков, что-то додумывать и искать альтернативные развязки сюжета. Все ясно без слов (кстати, фильм на итальянском языке, русской версии пока нет, но от этого он ничуть не хуже), а главное – в фильме атмосфера чувствуется намного сильнее, чем в игре.

Real  
Gungsterishell!!!







**The Godfather**  
(Крестный Отец)

Action

[www.eagames.com/official/godfather](http://www.eagames.com/official/godfather)

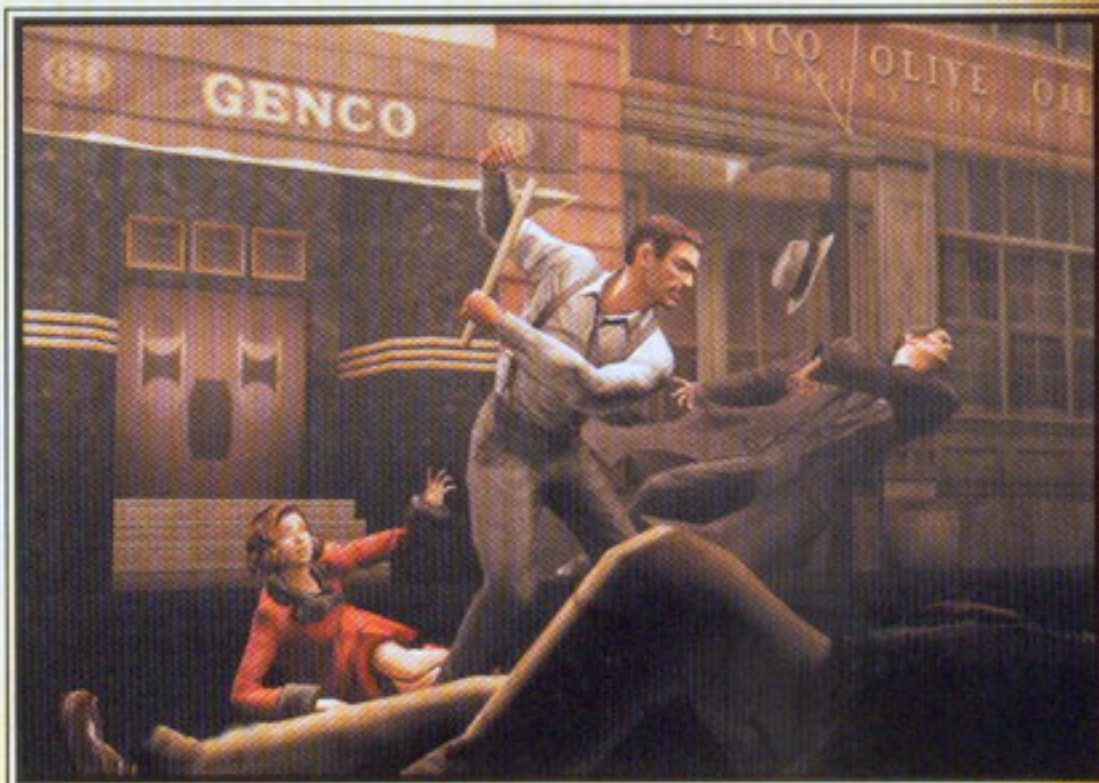
Разработчик: EA  
Redwood Shores

Издатель: Electronic Arts

**Системные требования:**

процессор 1000 МГц, ОЗУ 256 Мб, 64 Мб видеокарта с поддержкой DirectX 9

# Дела семейные...



Кинотрилогия «Крестный Отец» и книга Марио Пьюзо, безусловно, являются своеобразной иконой для гангстерофильмов и гангстерокниг. Однако игра по фильму, несмотря на именитых родителей в лице EA, увы, является посредственной и малоинтересной. Играть в нее будут разве только «фанаты темы», но вот простым геймерам, не искушенным «Крестным отцом», The Godfather: The Game довольно быстро надоеет, и причин тому не мало.

## Sims: The Gungster mod

Игру мы начинаем с детального моделирования портрета главного героя. Моделлер хорош, с его помощью получается сделать практически любое лицо. Кроме самой мордочки, модно подобрать телосложение персонажа, его одежду, растительность на лице, цвет кожи... В общем, забавная «мини-игрушка» для любителей The Sims.

## GTA II.IX: gangster edition

Как будет готов персонаж, можно

начинать. Завязку и весь сюжет демонстрируют видеоролики на движке игры. Сделаны они неплохо, персонажи ведут себя нормально (не дергаются, движения похожи на настоящие), да и смотрятся прилично. Проглядев вступительный ролик, направляемся в виртуальный город. Первое время будут раздражать убогие модели автомобилей и их физика. Но вскоре начинаешь привыкать. Благо, экшен-составляющая и подача сюжета реализованы весьма неплохо, что спасает игру.

Игровой процесс очень напоминает «Мафию», но много моментов было позаимствовано из GTA. При этом разработчики завуалировали плагиат чужих идей под нужды сценария. Практически все события происходят по книге. Долгий путь к креслу Дона не прост, нужно хорошо потрудиться, доказывая свою преданность семье Корлеоне. Параллельно с сюжетными заданиями мы можем выполнять сторонние, которые дают другие члены семьи. Линейно и скучно? Не совсем так. Есть пара «фишек», которые позволили разнообразить гейм-

плей. В городе встречаются всякие-разные заведения: отели, магазины, мясные лавки, бордели, клубы... Их можно покорить семье, за это вам в конце каждого месяца будут отстегивать процент с прибыли. Чтобы привлечь хозяина заведения на свою сторону, нужно хорошенько его попрессовать. У каждого коммерсанта есть индикатор «понятливости», он улучшает свои показатели в зависимости от количества жизней. Проще говоря: выбил несколько зубов – чел все понял и готов к разговору. Чем дальше продвигаться по игре, тем усиленной охраняются граждане капиталисты, и тем сложнее с ними общаться.

На вырученную денежку можно купить жилье или оружие. GTA-подобного шоппинга, к сожалению, нет. Зато есть своеобразный аналог районов из San Andreas. Правда, тут все хитро: несколько семейных кланов по-разному к нам относятся. Чем больше с ними воюем – тем они соответственно становятся злее. Накалив обстановку до предела, начинается война, и представители вражеских се-

мейств, всякий раз встречаются вас свеженькой обоймой из «Томпсона».

Сюжетные задания довольно разнообразны. Кроме постоянных перестрелок, будут и stealth-миссии, где нужно остаться незамеченным. Иногда придется безопасно доставлять кого-то куда-то. Будут и задания со взрывами. Очень часто кроме основного, дается дополнительное задание. Например, скинуть врага в окно, или выполнить работу без свидетелей. За подобные бонус-миссии получаешь в несколько раз больше денег.

Накопление опыта (экспа), вошедшее в моду игровой индустрии, не обошло стороной и «Крестного Отца». Чем больше мы ездим, выполняем задания, стреляем, тем дальше продвигается полоса экспы. Дойдет до конца – мы получаем новый уровень развития и можем прокачать один из навыков. Тем самым начнем быстрее бегать, лучше ездить, точнее стрелять или станем более выносливыми, – это уж каждый для себя сам выбирает.





Как уже говорил, в «Крестном Отце» экшен-составляющая сделана на «отлично». Нашему герою предоставляется довольно-таки внушительный выбор оружия: деревянные и металлические дубинки, несколько пистолетов на любой вкус, ружье, легендарный автомат «Томпсона», коктейли Молотова, несколько видов взрывчатки и, конечно же, наши мощные кулаки (куда уж без них). Стрелять можно самому, а можно положиться на волю присущей от природы лени: спрятаться за углом и включить автоматический прицел.

Порадовал баланс в перестрелках. Высадив в толстое пузо откормленного гангстера целую обойму «Томми» из 25 патронов, он лишь согнется, потеряв всего половину и без того убогой жизни. А вот если прицелиться ему четко в голову – хватит даже одной пули хилого пистолета. К середине игры, когда приходится валить десятки людей одновременно, меткий стрелок будет чувствовать себя увереннее.

Отдельного внимания заслуживают рукопашные бои. Наш

герой полностью повторяет движения недавно появившегося в редакции геймпада. Нету такого счастья – не беда. Можно драться при помощи клавиш или мыши (двигая ее в нужном направлении). В миссиях, где нужно сделать все «по тихому», очень кстати придется возможность хватать противника за шею и душить.

Машины и управление ними в игре, как говорит наш главный редактор, – «просто страхи». Вроде бы как EA – довольно авторитетные ребята. И «Крестный Отец» – не какой-нибудь дешевый рассказик про бандитов. Даже странно как-то, могли бы девелоперы и постараться... Автомобилей в игре немного, их модели сделаны ужасно. Стекла не прозрачные, зато разбиваются. Физика... Ее нет. Можно на бешеной скорости влететь в столб, после чего машинка остановится и немного поцарапается. А ведь разгоняться потом придется долго. В той же «Мэфи» четырехлетней давности от езды получаешь куда больше удовольствия, как эстетического, так и от самого процесса. Из интересного можно выделить действительно кра-

сивые взрывы авто, которые сопровождают качественные спецэффекты. Еще разработчики добавили немного реализма: когда сигналишь, участники движения уступают дорогу. Но! Если ехать в правом ряду, гудок привлечет соседей в твой же ряд. Умные люди из супермегакрутых журналов называют подобный беспредел заскриптованностью.

Передвижение по городу занимает не мало времени. Карта сделана так, что от пункта А в пункт В зачастую можно попасть только одним способом. Но дорог довольно много и не трудно запутаться, проехав километры пути, в итоге оказавшись на краю города... В общем, придется поглядывать на карту.

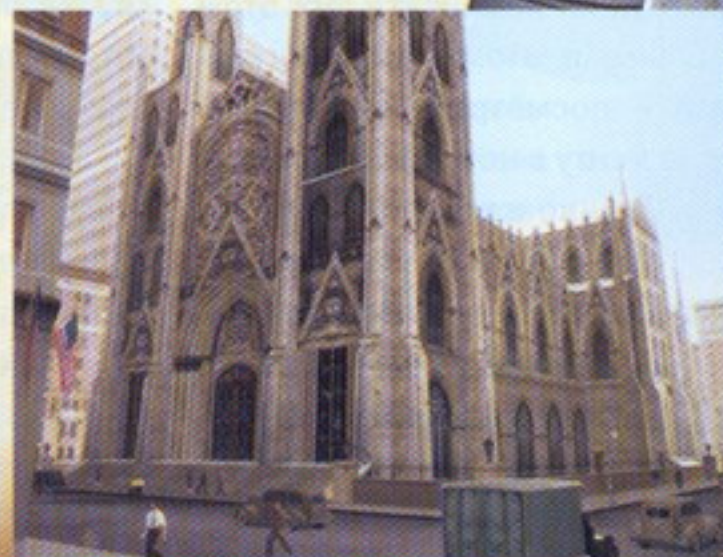
Говорить о графике спокойно, честно, не поворачиваясь языком. Хочется материться нехорошими словами, громко и долго, чтобы все услышали. Если не изменяет память, на дворе 2006 год как бы. Кроме вышеупомянутых убогих автомобильчиков, стоит добавить одинаковые и повторяющиеся текстуры на домах и слабое качество самого города. Колонны домов, которые по

определению должны быть круглыми – угловатые. Да и вообще, все уж слишком прямоугольное, а мебель в домах очень, ну очень низкого качества. Такие фабрики по производству тумбочек и дверей – палить нужно!

Звуковая дорожка порадовала, все как в фильме. Звуки выстрелов, столкновений, взрывов, диалоги персонажей на высоком уровне.

Если вы читали книгу Марио Пьюзо «Крестный Отец», смотрели одноименный фильм Френсиса Кополлы, и вам понравилось – играть стоит обязательно. Если нет, увы, игра сможет вызвать больше раздражения, нежели положительных впечатлений. Лучше еще разок-другой пройдите «Мэфию»! EA поспешила, даже не подумав что такой серьезный проект как «Крестный Отец» должен быть качественным и непревзойденным, а жаль!

Алексей  
Юрников







# Когда мир в твоих руках



**Scarface: The World is Yours**  
Action

[www.scarfacegame.com](http://www.scarfacegame.com)

**Разработчик:** Radical  
Entertainment

[www.radical.ca](http://www.radical.ca)

**Издатель:** Vivendi Games

[www.vivendi.com](http://www.vivendi.com)

**Издатель в странах СНГ:**

Софт Клуб [www.softclub.ru](http://www.softclub.ru)

**Системные  
Требования:**

Процессор:

2 ГГц (3 ГГц)

Память:

512 Мб (1024 Мб)

Видео:

nVidia 6800 256 Мб,

эквивалент

или более мощная

Винт: 5 Гб

Как известно, разработчики игр очень любят создавать «шедевры» на основе или по мотивам нашумевших фильмов. Последнее время в моду прочно вошла страсть к «игроизации» классики кино. Через этот процесс уже успели пройти «Крёстный Отец» (The Godfather), «Клан Сопрано» (The Sopranos) и вот теперь очередь дошла до Scarface.

О культовой картине Брайана де Пальмы «Лицо со шрамом» знают все более или менее уважающие себя люди. А если кто и не знает, то у них есть два варианта поведения в сложившейся ситуации: первый – внимательно прочитать об этом фильме в этом журнале, второй – посмотреть эту блестящую ленту с непревзойдённым Аль Пачино в главной роли.

В любом случае это хоть сколь-нибудь, но подготовит вас к восприятию данного материала. Ну что, готовы? Отлично! Тогда мы отпра-

вляемся по стопам великого гангстера, отъявленного подонка, карьериста и просто депортированного с Кубы преступника по имени Тони Монтана. Вперёд, друзья!

## Конец – это только начало

Игра начинается как раз с тех событий, на которых заканчивается фильм: Тони успешно убил своего лучшего друга и родную сестру, развёлся с женой, потерял голову от обилия денег и кокаина, а также опротивел всем своим деловым партнёрам. В связи с чем самый шустрый из них – бывший друг Монтаны по имени Соса – организует крупномасштабную атаку на особняк кубинца. По сценарию фильма, во время длительной перестрелки Тони получает в спину предательскую пулю из дробовика. Он картинно падает в фонтан, вода окрашивается в кровавый цвет, а глобус с надписью The World is Yours продолжает блистать. Знаковый, можно даже

сказать культовый, момент и, по совместительству, финальная сцена киноленты.

Но для того, чтобы игрокам было интересно, концовку фильма было решено изменить. По задумке, Тони не убили – он вовремя успел оглянуться назад и застрелил «тыловую крысу» с дробовиком. Прорвавшись через сплоченные ряды недоброжелателей, ему удаётся смыться куда подальше от злополучного места. И как раз вовремя – к домику подъезжает полиция и прихватизирует его. А вместе с ним и все деньги Тони. Империя разрушена, наркотики утеряны, знакомства забыты – нужно начинать всё сначала. И вот в этом-то мы, игроки, и должны помочь сеньору Монтана.

Перво-наперво следует начать с мелкого бизнеса – помощь друзьям, перевозка оружия, покупка и последующая продажа «белой смерти», отмывание денег. С течением времени Тони как следует раскрутится и получит возможность по-

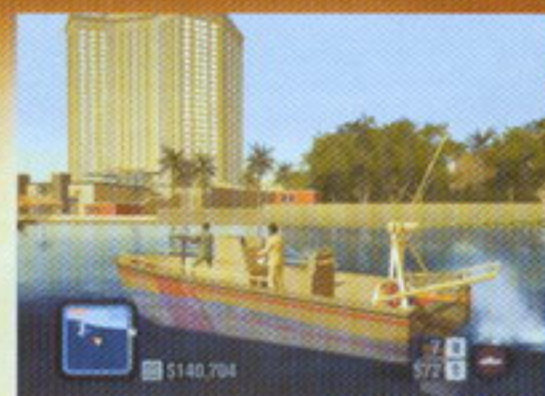
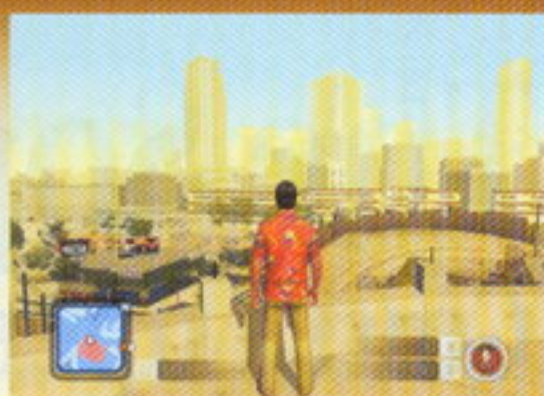
купать магазины, склады, бары – всё что угодно, что поможет ему скрыть свою реальную деятельность. Грязные деньги потекут рекой – еженедельные объезды своих «точек» будут приносить немалую прибыль, которую необходимо отмыть, прежде чем положить на счёт в банке.

Главной целью игры (читай – основной миссией) является месть предателям – бывшим партнёрам кубинца. На протяжении всей шпильки Монтана будет стремиться расправиться с Соса и, в конце концов, он получит желаемое. Но до того момента придётся столкнуться с рядом второстепенных заданий. Например, ухаживание за девушками, декорирование особняка, наём ~~ежего-мьяа~~ грамотных сотрудников.

Последние, кстати, представлены водителем, вышибалой, торговцем оружием и очень привлекательной девушкой-ассасином. За каждого из них (кроме оружейника) можно сы-







грать и увидеть совершенно иной, свойственный только определённому персонажу, ряд миссий. Так, водила угоняет машины и осуществляет разнообразные перевозки, наёмница приводит в исполнение «заказы», а вышибала – расстреливает конкурирующие банды.

Группировок в Scarface достаточно много и стоит запомнить одно важное правило: если вы хотите подружиться с ними, то этого не произойдёт ни в коем разе. Рано или поздно придется расправиться со всеми бандформированиями, чтобы какой-либо из пяти районов отошел под чуткое руководство Тони.

Всячески препятствовать этому будет полиция. Правда, ничего особого brave копы не смогут противопоставить кубинскому зеку-рецидивисту. Да и, к тому же, они страдают редкостным слабоумием и не представляют слишком уж большой опасности. Кроме тех случаев, когда высыпают за вами вертолёт. В этот момент весь интерфейс исчезает с лица монитора (вот из-за таких выражений и уменьшилась средняя продолжительность жизни редакторов – Прим. с того света), а на экране появляется о многом говорящая надпись «YOU ARE FUCKED UP». Любые комментарии излишни.

## Не похожий на толпу

«Лицо со шрамом» можно было бы назвать обычным GTA-клоном, если бы не две изюминки присутствующие в этой игре и ярко выделяющие её на общем фоне. Первая – редкостный, отборный мат, которым Тони Монтана кроет всех подряд. Вы спросите, что в этом необычного,

ведь герои GTA и Postal тоже себя не особо сдерживают? Всё очень просто – только в Scarface вы вольны контролировать процесс матюганья окружающих. Для этого в игре присутствует специально отведенная кнопка, которая получила название «FUCK YOU BUTTON». Это чудо креативной мысли выдаёт такие перлы, что хоть стой, хоть падай. А если ещё и ситуация способствует (например, мистер эмигрант вписался в чужое транспортное средство) – то вообще держитесь. Кстати,



за эти активные нецензурные действия нашему подопечному начисляются специальные очки под названием Balls. Помните, в фильме Тони говорил, что особенно дорожит двумя вещами – своими словами и своими яйцами? Так вот, в игре присутствует полноценный «Яйцемер», эдакий показатель крутости, по заполнению шкалы которого Монтана получает новый уровень, а вместе с ним и новые возможности. Нет, летать и проходить сквозь стены он не научится, а вот купить в магазине новую машину и приобрести завод по производству кокаина – вполне.

Второе интересное решение в Scarface – «Слепая ярость».

В определенный момент сражения игрок может нажать кнопку, которая позволит перейти в режим вида от первого лица. Мало этого, поддоник обретёт бессмертие, высокую скорость и будет получать по двести очков жизни за каждое убийство. Неплохо, да? К сожалению (а может и к счастью), данный эффект ограничен строго по времени и долго бесчинствовать не удастся. Впрочем, народные умельцы сумели сделать так, чтобы Blood Range был бесконечным, но

вой принадлежности, но есть ещё в картотеке и альбом под названием «Scarface OST». Как вы понимаете, в нём собрана музыка из оригинального фильма. Все треки звучат просто отлично. Наравне с ними со своей задачей отлично справились и актёры, которым было доверено озвучивать игру. И хотя Аль Пачино не смог принять участие в проекте (его голос слишком сильно изменился с момента съёмок в «Лице со шрамом»), актер, заменивший его, отработал замечательно.

## И целого мира мало...

Подводя итоги, стоит сказать, что игроизация фильма Брайана де Пальмы не пользуется слишком большой популярностью. Но объяснить это очень легко: все критики прекрасно знакомы с лентой, и воспринимать данный проект, как продолжение – просто невозможно.

Но если посмотреть на эту картинку с другой стороны, то те, кто не видел кино, останутся довольны хорошим, отлично скомпонованным экшеном. Да и те, кто с нетерпением ожидает пришествия GTA IV, тоже могут побаловать себя данным продуктом игропрома. Занимать оценки из-за несоответствия игры атмосфере фильма мы не станем – ко всему ведь нужно подходить объективно.

Геннадий  
«materwinik»  
Сапрыкин

это уже другая история и название её – «Превед, читерго!».

## Некрасиво, но как звучит!

Графическая сторона проекта звёзд с неба не хватает. В жанре GTA-клонов встречались игры и покрасивее – тот же Just Cause, например. А здесь мы наблюдаем унылые текстуры, кошмарную детализацию и убогую анимацию. Единственное, что радует глаз – яркие, сочные цвета.

Однако все надежды и ожидания превзошла музыка. В игре композиций больше чем в San Andreas – их тут сто десять. Укомплектованы они по жанро-





# The Sopranos.

## Семья превыше всего.



The Godfather («Крестный Отец»), Once Upon a Time in America («Однажды в Америке»), Casino («Казино»), The Godfellas («Свои парни»)... Перечислять киноклассику можно очень и очень долго, но здесь и сейчас речь пойдёт о совершенно ином шедевре «мафиозной» тематики. Называется он **The Sopranos** (у нас известен как «Клан Сопрано» или «Семья Сопрано»), и это – не во многих странах мира. И если уж зашла речь о гангстерах и обо всём, что с ними связано, то не упомянуть о «Сопрано» – просто преступление.

*Tony's not like other fathers.*

*Tony is a mob boss.*

Действие сериала разворачивается в Нью-Джерси. В центре описываемых событий находится Антонио Сопрано (его роль исполняет Джеймс Гандолфини) – современный «крестный отец». Как и всякий человек, он постоянно сталкивается с различными проблемами – в бизнесе, в семье, в личной жизни. Со всем этим необходимо как-то совладать и Тони обращается за помощью к психотерапевту. Да и как не обратиться, если «на работе» постоянные разборки и убийства, а дома... А дома живут родственнички, которые способны вогнать семейку Адамс в сту-

пор: ревнивица жена, добрый дядя, желающий твоей смерти, мамаша, которая пытается тебя убить, дочка, пренебрегающая всеми ограничениями, и сынуля, явно идущий по папиным стопам. А если к этому всему прибавить ещё и огромное количество любовниц (одна из которых – русская), то вообще песня получается.

На протяжении всех шести сезонов из тринадцати серий каждый, последний – из двадцати одной) Энтони демонстрирует не только принципиальность, жесткость, решительность, но и чуткость, понимание, чувствительность к происходящему. Ему приходится совмещать в себе две разные ипостаси – главаря банды и хранителя домашнего очага. И не смотря на то, что выглядит это достаточно комично

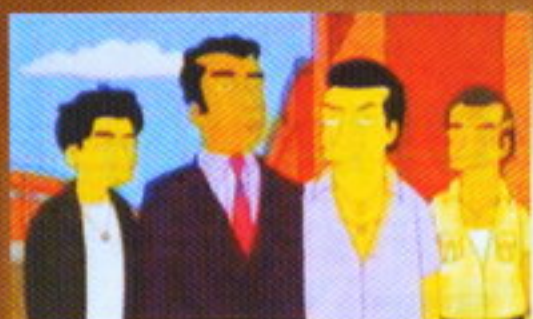
(сериал просто так изобилует юмором, в основном, черным), «Семья Сопрано», в первую очередь, – драма. Настоящая мужская драма, которую не понимают и отвергают многие женщины (хоть и не все). Возможно, причиной плохого восприятия слабым полом The Sopranos послужило обилие насилия, секса, употребление наркотиков на экране и очень уж грубая речь. Чтобы вы могли достаточно будет сказать, что в одной серии гангстерской саги мата в разы больше, чем во всех фильмах Голливуда вместе взятых. Естественно, американский телеканал HBO предупредил зрителей, что детям просмотр запрещён.

Не смотря на то, что Тони Сопрано появился на экранах Америки ещё в 1999 году, на просторы пост-совка он и его

команда пришли значительно позже. Во-первых, из-за цензуры. Ну а во-вторых, из-за того, что никто не мог сделать нормального перевода на русский язык. Но один человек всё же сумел преподнести зрителю то, чего он ждал. Это был Дмитрий Пучков, более известный в народе как старший оперуполномоченный Гоблин. Он и его студия «Полный Пэ» делают два типа переводов – «правильным» переводом – никаких отклонений от сюжета нет и в помине, а все реплики переведены просто великолепно. В том числе и крепкие выражения, на которые товарищ Гоблин никогда не скупился. Впрочем, смотреть сериал без них просто невозможно – он теряет всю соль. Ведь иногда персонажи заворачивают такие высказывания, что тяжело удержаться на стуле/кресле/диване.







не/подоконнике и не упасть от смеха.

Естественно, ни одно из достоинств «Клана Сопрано» не была пропущено критиками. Об этом свидетельствуют многочисленные отзывы и просто огромное количество разнообразных престижных наград, среди которых преобладают статуэтки «Эмми» и «Золотые глобусы». И всё это досталось сериалу, так сказать, по праву.

**Это не кино, малыш, это жизнь...**

Помимо того, что The Sopranos – признанный шедевр в кинематографе, это также и весьма раскрученный бренд. Так, на полках европейских и американских магазинов можно лицезреть игрушечные автомобили, коробки которых украшают фотографии главных героев.



Помимо всего прочего, телевизионный сериал обзавёлся ещё и собственной игрой «по мотивам». Она вышла в 2006 году эксклюзивно для PS2 и стала большим разочарованием. Не спасли игрушку даже, казалось бы, неплохая графика и присутствие всех основных и второстепенных персонажей киноверсии. Сюжет проекта разворачивался между событиями пятого и шестого сезонов, а главным действующим лицом был сын большого Пусси. Однако отвратная реализация задумок, нудность миссий и огромное количество мелких недочетов убили фанатов наповал. Жаль, конечно, потенциал-то был и немалый...

## Криминальная жизнь актёров The Sopranos

Иногда актёры, снимающиеся в бандитских фильмах, и сами становятся немного бандитами. А уж если перед вами герои сериала о мафии, длящегося без малого восемь лет, то не найти в их шкафах скелеты и грязное бельё для масс-медиа просто оскорбительно. Перед вами те факты, которые широко освещались прессой и предавались такой огласке, что сравнение Путина с Добби – просто глупый пустячок.

**Джон Вентимилья**, играющий владельца ресторана и по совместительству близкого друга Тони Сопрано Арти Букко, был арестован в мае 2006 года за вождение в нетрезвом виде. Кроме пьянства за рулём, Джону приписали употребление наркотиков – в машине была найдена сумка со следами кокаина.

**Тони Сирико**, который исполнил роль Питера Пола «Поли» Галтиери, многократно привлекался к уголовной ответственности. Он был арестован двадцать восемь раз и даже отсидел срок. Однако в середине семидесятых мистер Сирико сменил амплуа и стал актером. С тех пор проблем с законом он не имел.

**Роберт Айлер**, исполнитель роли Антонио «Эй Джея» Сопрано-младшего – сына Тони Сопрано, – в июле 2001 года также был арестован. Он обвинялся в вооружённом ограблении двух туристов из страны, где много-много диких обезьян (если кто не в курсе – это Бразилия), а также в хранении и употреблении марихуаны. Парень подписался под приговором и получил три года условно.

**Ричард Мэлдон**, играющий «капитана» Альберта Баризи, ранее привлекался к уго-



ловной ответственности за подделку документов, нападения, крупные кражи и нелегальное владение краденым имуществом (хм, а что, ворованными товарами можно владеть на легальной основе?). В апреле 2003 года он был арестован и мог отправиться за решетку на пятнадцать лет, но Ричарду повезло – обвинения были сняты.

**Лило Бранкато-младший**, исполнивший роль «шестьёрки» Антонио Сопрано – Мэтью Бэвилакву – во вто-

ром сезоне, в мае 2005 года был арестован по подозрению в злоупотреблении наркотиками. Ровно через месяц он был задержан по подозрению во владении героином. В конце концов, парень «спался» в декабре 2005 года, когда был арестован за убийство второй степени: во время вооружённого ограбления напарником Лило был застрелен офицер полиции.

**Винсент Пасторе** – здоровяк, играющий Сальваторе «Пусси» Бонпенсьеро, в апреле 2005 года был обвинен в нападении на подружку. Во время ссоры в машине горячий итальянский парень не выдержал и ударил девушку головой о коробку передач, после чего вышвырнул её из машины. Звезда фильмов о мафии отделался исправительными работами. Ну да, действительно, с кем не бывает? Подумаешь, не выдержал тысяча первого вопроса «Дорогой, а что, потолстела?».

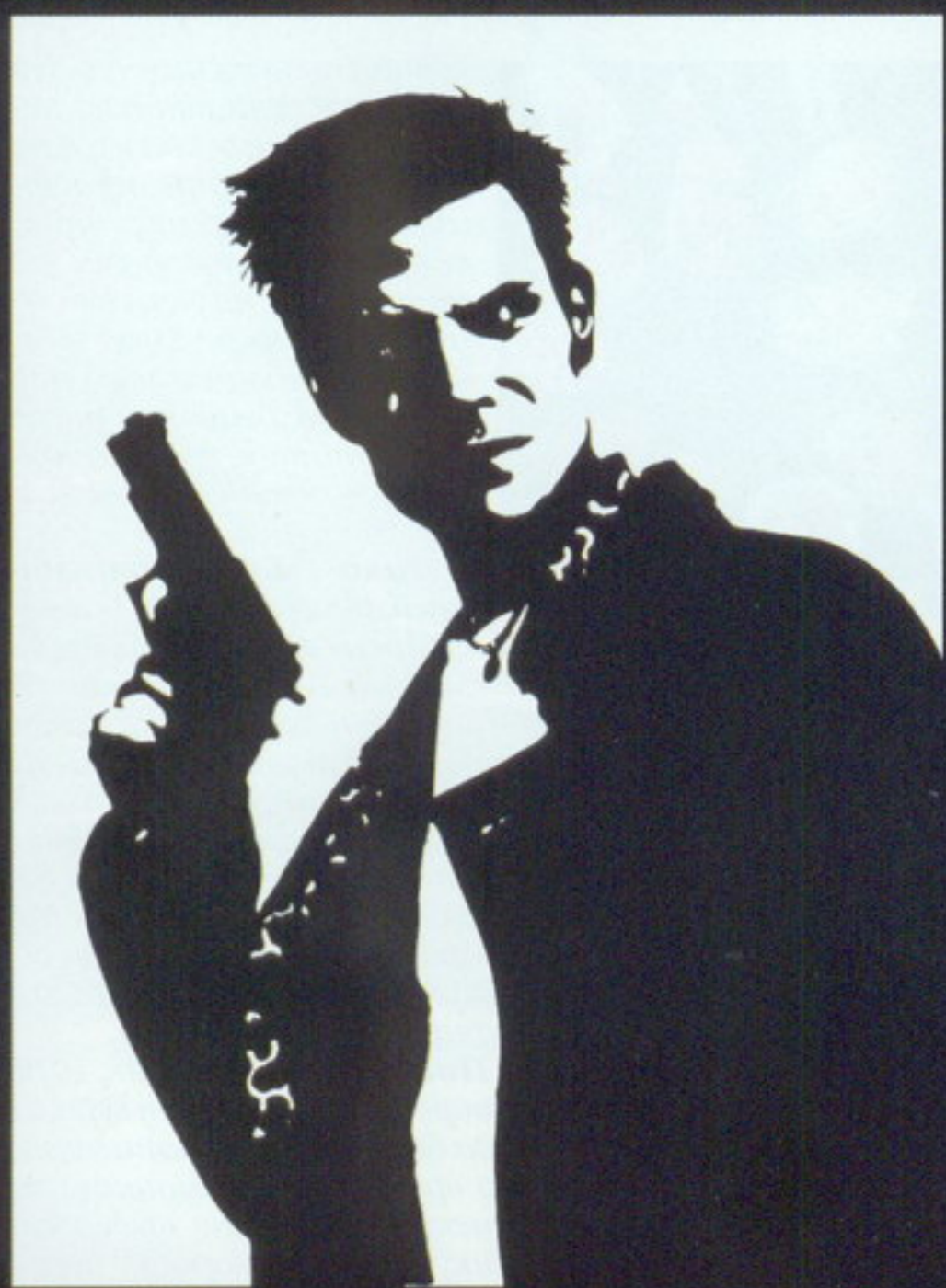
Самым удивительным во всём этом является то, что **Джеймс Гандолфини** (Тони Сопрано) ни разу не привлекался к уголовной ответственности. И это не смотря на то, что он играет мафиозного босса.

## А вы знаете, что...

Ну и напоследок мы приготовили для вас некоторые интересные факты, порой незаметные с первого взгляда.

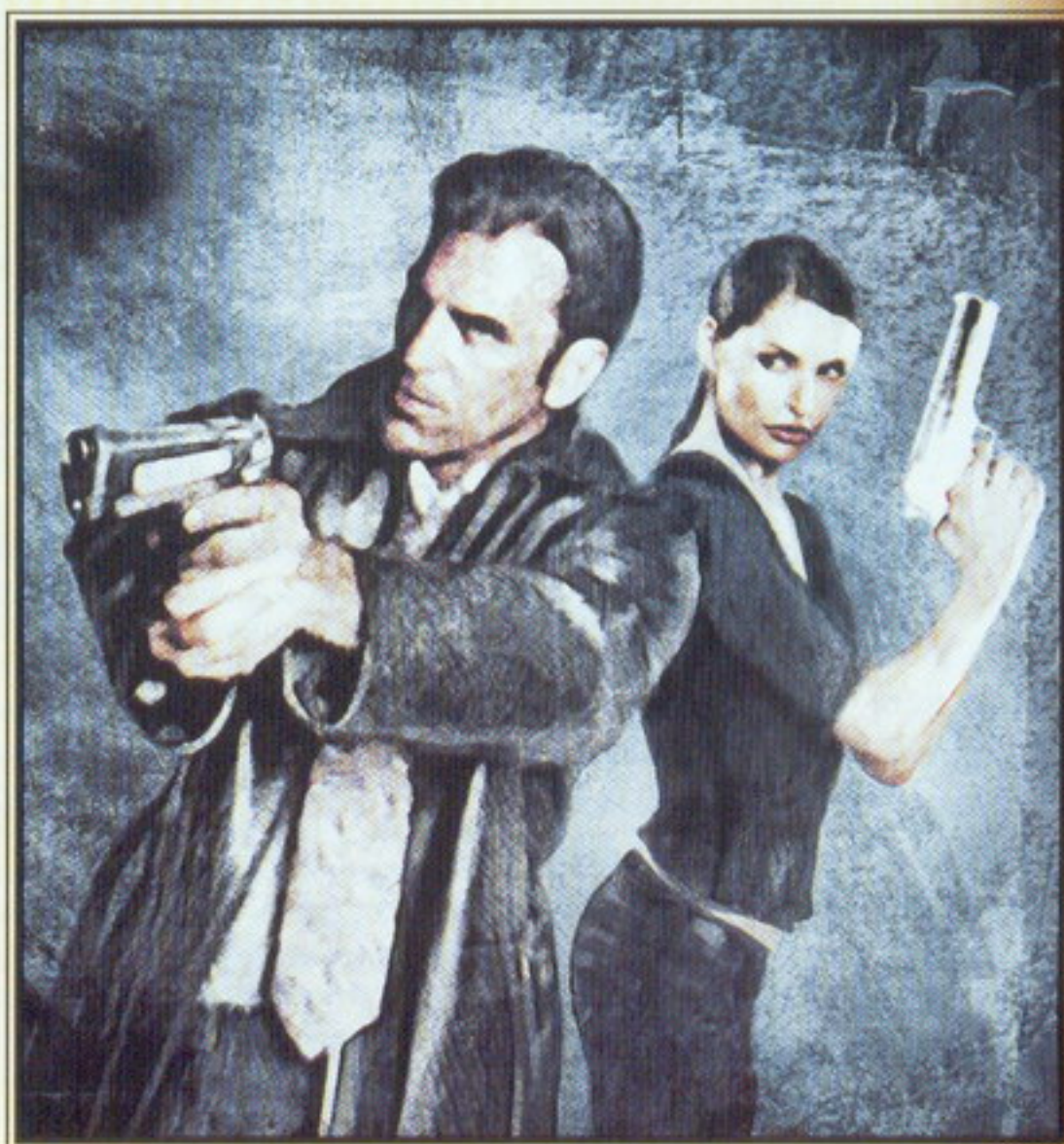
- В «Семье Сопрано» очень большое количество аллюзий на классику фильмов о мафии. Преобладают здесь постоянные отсылки к «Крестному Отцу». Так, жене Тони зовут Кармелла – точно так же, как и жене дона Вито Корлеоне. В машине у Поли стоит гудок, играющий лирическую тему из The Godfather. А если кто-то должен умереть или на него должно быть совершено покушение, то в кадре обязательно появляется апельсиновый сок (напомним, что в аналогичных ситуациях в творении Френсиса Форда Копполы на экране присутствовали апельсины). Также, в заключительном эпизоде шестого сезона Энтони с женой сидят в ресторане, в то время как режиссер фокусируется на молодом человеке, быстро идущем в туалет. Если правильно понять эту аллюзию, то мистера Сопрано должны были убить – именно так, во всяком случае, поступил Майкл Корлеоне (в исполнении Аль Пачино) в аналогичной сцене из первой части трилогии.
- The Sopranos засветились на многих шоу и на обложках бесчисленного количества журналов. Многие сериалы пародировали членов «семьи». Например, в одном из выпусков The Simpsons в кадре были замечены Кристофер Молтисанти, Поли Галтиери и Сильвио Данте.
- Ходят слухи, что по мотивам «Клана Сопрано» будет снят полноценный, полнометражный фильм. Создатель сериала Дэвид Чейз не раз заводил разговор об этом, но всё время добавлял, что если проект и будет запущен, то это будет приквел. Объясняется всё очень просто – Дэвид не хочет продолжать с того момента, на котором закончился сериал. Более того, по его заверению, продолжения не будет вообще... Обидно, конечно, но зато все актёры, кроме Джеймса Гандолфини, выразили согласие принять участие в съёмках кино. Ждём-с!





**MAX PAYNE**

# Максимальная Боль



Он был обычным нью-йоркским полицейским – каждый день выходил на работу для того, чтобы «защитить и служить». Он ненавидел всю ту грязь, что наполняет улицы больших городов ночью – ложь, предательство, наркотики, проститутки. У него была жена и дочь, и он любил их больше всего на свете. У него был лучший друг, и любимая работа – он радовался жизни, и изо всех сил старался сделать её лучше. Он был счастлив. До того самого момента, когда однажды, вернувшись в свой уютный дом, после утомительного рабочего дня, он не нашёл свои двери сорванными с петель, свою мебель разбитой, а свою жену и дочь мёртвыми на полу гостиной.

Он любил жизнь. До той горячей секунды, когда пуля, выпущенная из его пистолета, не отбросила

*[В шкуру Макса и под кожей у Моны.*

*Визуальным прототипом неформатного полицейского стал автор сценария игры – Сэм Лэйк. Во второй части лицо Макса изменилось, но сходство все равно никуда не делась.*

*Мона Сакс – смертельно опасная спутница Макса – срисована с вполне осязаемой дамы – американской модели и актрисы Кэти Тонг.*

*Сбрасываем кожу]*

к стене бездыханное тело одуревшего наркомана – одного из убийц своей семьи. Он ценил человеческую жизнь. До того переломного мгновения, когда его окровавленные пальцы не сомкнулись на горле второго полубезумного от нового наркотика «Валькирии», проклятого убийцы своей жены и дочери.

До этого дня он не знал, что такое настоящая боль. После этого дня, все мафиозные семьи, что были хоть как-то замешаны в изготовлении или

распространении наркотика «Валькирия» узнали, что такое настоящая боль. Их боссы стонали, их сыновья просили, их братья умирали с истощным криком на губах. Но боль сделала его глухим к чужим мольбам. Нет, его звали не Фрэнк Кастр, и на груди у него не красовался белый череп. История Макса Пэйна – это история боли, которую можно преодолеть. Преодолеть, отогнать от себя на время, подавить усилием воли – но не победить. Когда он оставался один тёмными вечерами, и закрывал

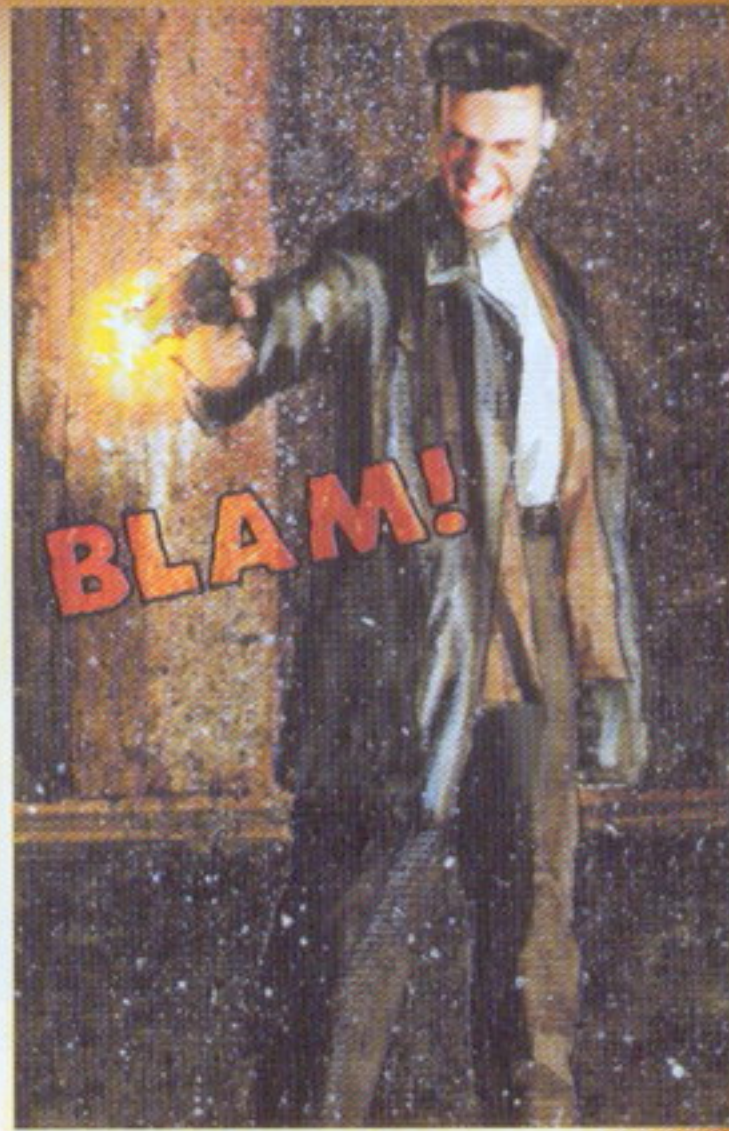
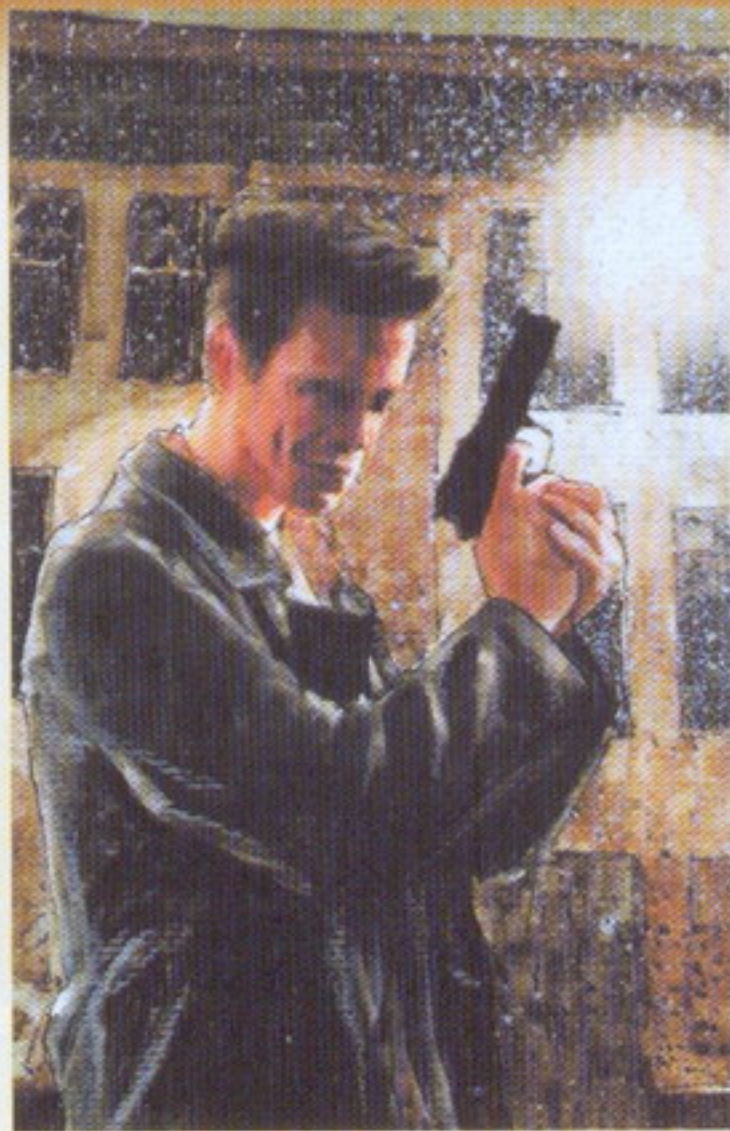
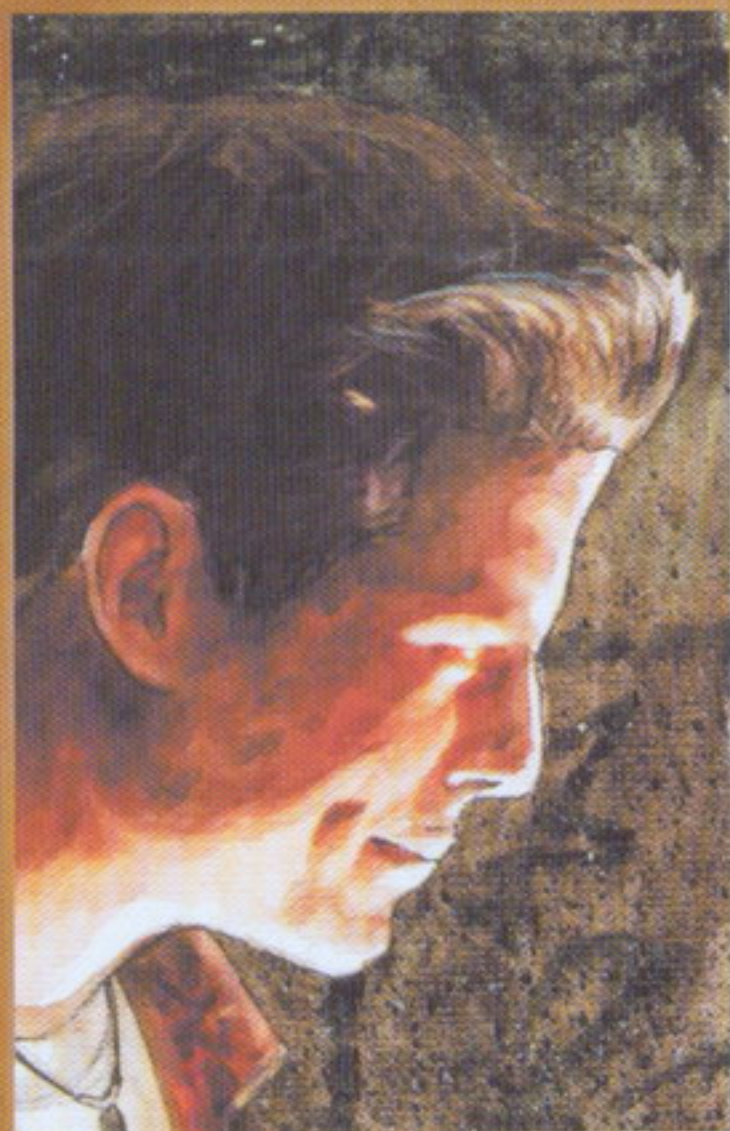
глаза, пытаясь забыться тревожным сном, из небытия, сквозь тёмные стены отчаянья, ему улыбались жена и дочь. И тогда боль становилась максимальной.

## Max Payne

Макс Пэйн – культовый персонаж одноимённой суперкультовой двухсерийной игры от не одноимённой мегакультовой гейм-конторы. Смоделированный со сценариста Сэма Лэйка в первой части игры, и с актёра Тимоти Гиббса – во второй, этот простой парень с двумя постоянно стреляющими «Беретами» покорила миллионы фанатов по всему миру, и обладает харизмой не меньшей, чем у Гордона Фримена. Игры про Макса Пэйна, это не игры, – это фильмы, это глубокие трагические истории, это ряд интриг и роковых случайностей,







чередующихся с перестрелками и взрывами.

Макс – тот человек, чей мир – привычный радостный мир – был разрушен в одночасье, жизнь втоптана в грязь, а судьба переписана заново. Его жена стала случайной свидетельницей незаконной сделки правительства и мегакорпорации «Айзир Корпорэйшн» по секретному проекту «Валхалла», за что и поплатилась жизнью, – своей и дочери, а он поклялся отомстить за них. Но сделать это не просто – гангстерская семья Пунчиннело, бандитские наёмные киллеры, бойцы «Айзир Корпорэйшн», и другие гадкие негодяи хотят помешать его святой миссии. Но Макс бросает вызов всему криминальному миру, находит неожиданных союзников и убивает давно известных врагов. Он достигнет своей цели, во чтобы то ни стало – найдёт и уничтожит всех виновных в смерти своих близких, а затем... Однако не стоит забежать вперёд. Расставим все по своим местам.

### Он убивал, но боль не утихла

Официальное рождение игры на ПК, а значит и пер-

### Макс отчаянный!

*Трагедия, когда страдают жены и дети борцов с преступностью, слишком реальна и болезненна.*

*Расследование ценой в жизнь. В две жизни... И кто знает, сколько еще...*

*Я, передовой полицейский Макс Пэйн, начинаю постепенно понимать, что находящиеся рядом со мной люди подвержены страшной опасности. Погиб компаньон Алекс...*

*Но жизнь – шахматы. И следующий мой ход уложит в землю босса локальной мафии Лупино. Он – невообразимый ублюдок с необоснованной манией величия. Ничем не лучше и Винсент Маньяно. Туда же – в печь забвения. Этот особняк, огромный дом для сходов мафии – змеиное логово, осиное гнездо. Кто-нибудь ждал меня там? Судя по реакции – вряд ли.*

*...Винни Гогнитти, зря ты этим холодным днем вышел против меня. Ты – подельник Лупино. И ты умрешь, как и он. Или нет? Или ты вернешься, тварь? Но пока снег станет твоим ложем.*

*...Вы думаете, лики зла исчерпываются мордоворотами с бетонной челюстью, титановой пластиной в голове и сломанными в трех местах носами? Корпорация разубедит вас в этом. Эта старая зараза... Все из-за нее.*

*...Николь Хорн должна сдохнуть! Суицид пустяк... Должна – значит сдохнет. Bitch!*

*...Альфред Воден. Спасибо тебе за полезную информацию. Всё-таки, помощь еще можно ждать. Ждать – да. Верить? Нет!*

*...Владимир Лем. Благодаря тебе клубок так легко распутался. До встречи...*

*...Мона. Нас познакомил Ragnarok. Нет, только не ты. Это всего лишь ранение. Неужели ВСЕ, окружающие меня, обречены? Нет! Только не ты. Не теперь. Позже...*

*Уже тогда, задолго до падения (Fall of...) приходят сны. Странные сны. Такие реалистичные. Сны ли? Лабиринт, детская комната. Что дальше? Дальше – реальность и очередное исцеление кварталов. И снова сны. Борьба с собой. Можно ли победить себя и не погибнуть при этом?*

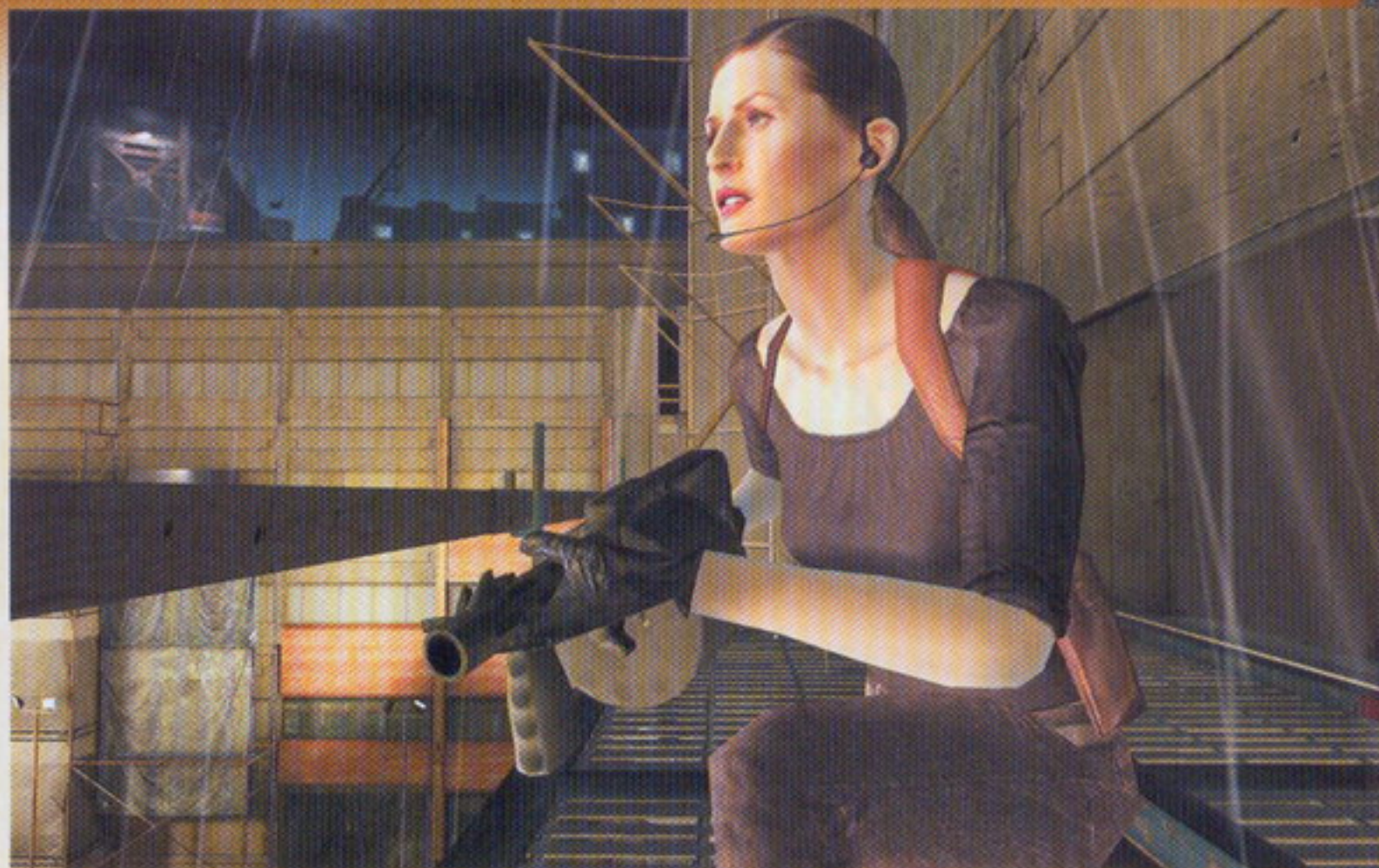
*...Полисмен Бравура, ты догонишь меня. Даже настолько, что будешь видеть меня ежедневно. После того, как Альфред вернет мне мое доброе (хм... доброе...) имя. Поживем – увидим...*

*И откуда тогда у меня были силы? Удивляюсь сам себе. Удивлюсь я и позже, когда придется снова отсекал голову очередной гидре в истории обо мне – неуклонно мрачающем полицейском Максе Пейне...*

Мысли Макса







## Макс отчаявшийся...

*Прошлое, как зеркало. Пытаясь собрать вместе осколки, можно порезаться... (Max Payne 2)*

*Звуки и голоса, доносящиеся из холодных подвалов моего искажающегося сознания. Сон? Нет. Сон? Да.*

*Скрип верного кожаного френча. Галлюцинации жизни или жизнь галлюцинаций. Время бежит. Время бежать. Я знаю. Я бегу. Гибнут люди. Гибнут напрасно. Стоят у меня на пути и гибнут. Напрасно. Я не хочу преследований. Но я не могу иначе.*

*Полиция... Правильная полиция... Неправильный я. Неправильный для них. Для себя – правильный. Они – против меня. Я – против себя.*

*Морг. Мертвых не мучает совесть. Я не хочу это проверять. Я не хочу быть мертвым. Приходится бежать дальше, увязая по колени в кровавых лужах.*

*Джим Бравура – старый вояка, почему ты так быстро погиб? Кто убил тебя? Кто стоит за всеми этими смертями?*

*Детектив Винтерсон. Вы такая правильная. Но лучше не суйтесь не в свое дело. Место в морге рядом с Бравурой – вакантно... Нет. Уже занято.*

*Ощущение неминуемости. Злой рок. А рок бывает добрым? Нет. The Inner Circle.*

*Винни Гогнитти. Я знал, что ты вернешься. Конец один для всех.*

*Болеутоляющее и женщина. Вот два анестетика, на время уводящие меня от непрерывно сбедающей и грызущей сознание боли. Хотя бы на время. Хотя бы. Мона – сильное болеутоляющее. Она помогает извлекать раскаленные иглы прошлого, засевшие в настоящих пластах будущего, которого нет.*

*Злые улицы. Ничего более зловещего, чем угрюмые переулки, сухие лужи на мокром асфальте, грязь на стенах, грязь в мыслях. Я выбиваю из них эту грязь. Но легче мне от этого не становится.*

*Однажды в NY. Суровые ребята эти мафиози. Мы рассредоточились по улице и ждем чистильщиков. Каждая пуля, всаженная в их бранные тела должна унести частицу боли изнутри наружу. Должна. Но не уносит.*

*В руках – дробовик, звук которого так же неотвратим, как финальная точка в эпитафии на могильном камне врагов. Karma Police.*

*Angst? В истории М.П. говорится: «Меняются взгляды. Меняешься ты».*

*Вот и «Ragnarok» стал теперь «Vodka». И пока еще чистый костюм Владимира почему-то снова маячит на горизонте. Вот и Альфред появился...*

*Чья невидимая тень лежит на ваших лицах? Я точно знаю – сами вы на такое не способны. Назови свое имя.*

*Я точно знаю лишь одно: кто вчера был твоим другом, завтра может стать врагом.*

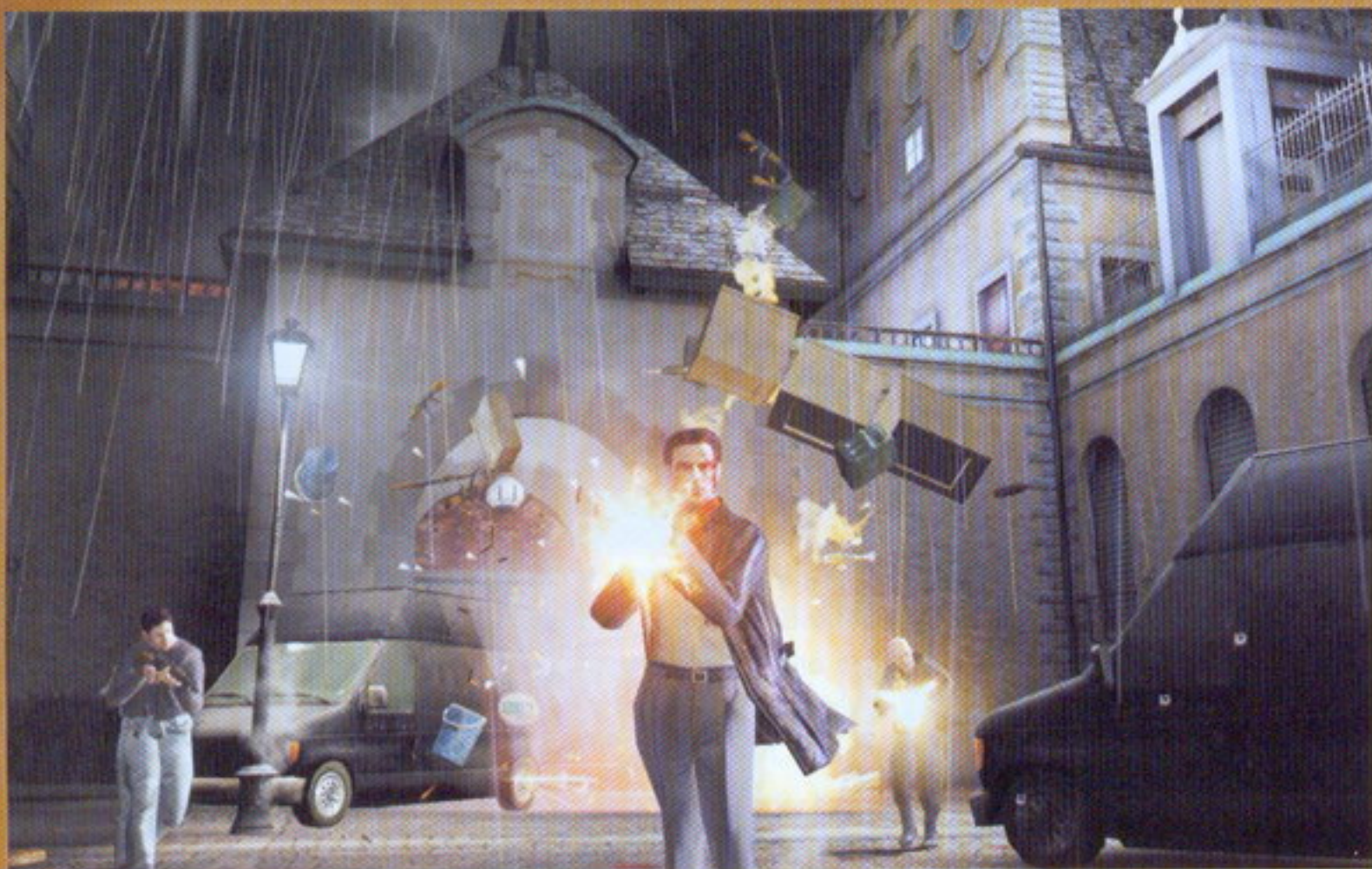
## Мысли Макса

сонажа Max Payne, пришлось на июль 2001-ого года. Именно тогда горячие финские парни из Remedy Entertainment, при содействии 3D Realms и поддержке Gathering of Developers, выпустили свой принципиально новый шутер в массы. Уверен, тогда они не знали, какую бешенную популярность получит их шедевральное творение. Уже через год Max Payne был портирован на Play Station 2, Xbox и Macintosh. Новая страница в истории шутеростроения была перевёрнута – резко и смело. Макс Пэйн навсегда вошёл в золотой зал мировой геймерской славы, а перенос игры на Game Boy Advance только лишнее тому подтверждение. За что же его так сильно полюбили сотни тысяч жителей планеты Земля? Чем их покорила хмурый парень, отстреливающий врагов из двух пистолетов в красивом замедлённом полёте? Ответы на эти вопросы гораздо проще самих вопросов.

С игровой, чисто геймерской стороны, Max Payne поражаёт своей эффектной кинематографичностью – столько полётов в режиме «Bullet-time» и свинцовых дождей из раскалившихся стволов не знала в то время ещё не одна игра. Да такого вообще ещё никто

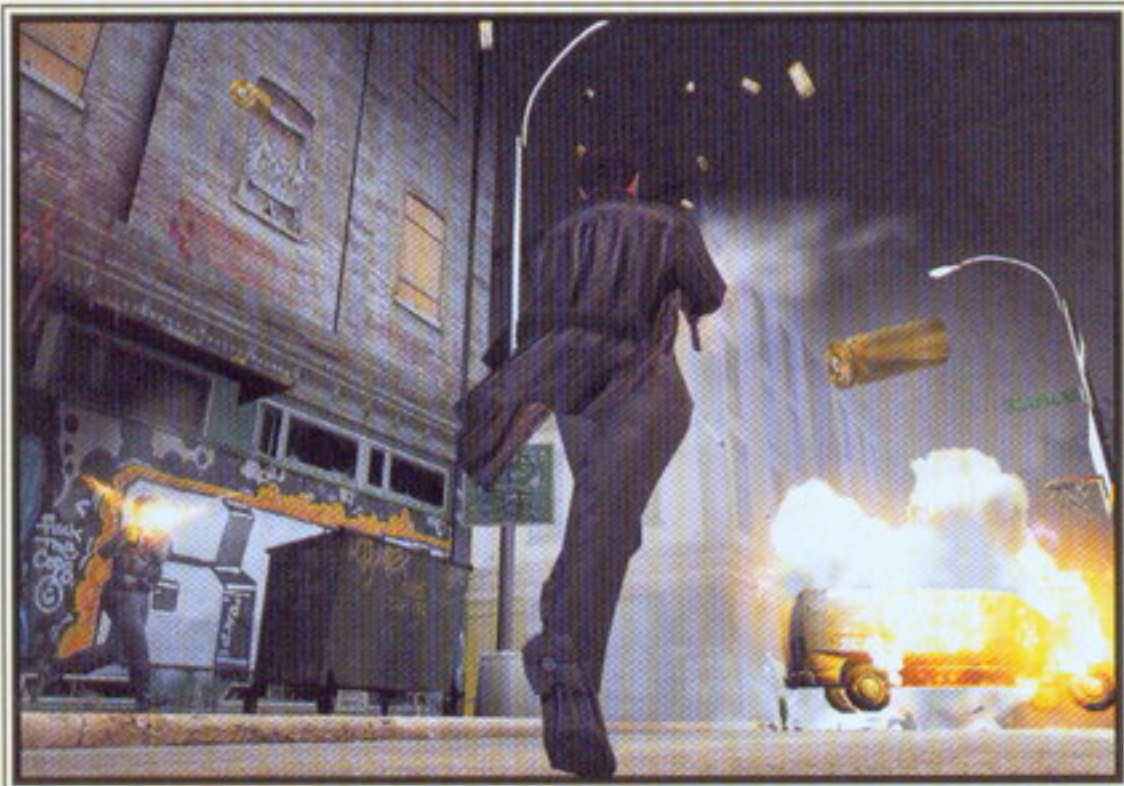






не знал! Разработчики, фанатевающие от творчества Джона Ву, постарались сделать свою игру максимально похожей на фильмы великого азиатского Мастера. Перестрелки, эффектные прыжки, камера, показывающая крупным планом погибающего от пули Макса противника, снова перестрелки, замедление времени, фонтаны крови, пули застывшие в метре от цели, и ещё раз перестрелки, прыжки и битвы с врагами. Фактически весь Max Payne – это безостановочный action, с применением офигенно красивых трюков и спецэффектов – смесь фильмов «Круто Сваренные» и «Без Лица».

Именно поэтому назвать игру откровенно тупым или дебильно-прямолинейным мочиловом не повернется язык даже у самого откровенного ламера, впервые увидевшего CD-ROM. Первая часть истории про Макса Пэйна очень неплохо сбалансирована, и для того чтобы пройти её полностью нужно попотеть – некоторые уровни, прошу простить за следующий каламбур, уж очень сложны в своей простоте. Только мастерское использование режима «Bullet-time», да хорошая реакция вкупе с приличной огневой мощью Мак-



са, помогут вам преодолеть все сюжетные перипетии. Хм, я, кажется, сказал «первая часть»? Ах, да, конечно – я уже говорил что-то подобное вверху – в 2003-ем году электронный свет увидела вторая часть мегахитовой игры – Max Payne 2. В ней финские умельцы предложили нам всё то же самое, но только в гораздо более привлекательном оформлении – модернизированный движок, улучшенная физическая модель, более чётко проработанный звук и всякое такое прочее. Думаю, не стоит говорить, что проект имел оглушительный успех (ай, таки сказал!). Не такой конечно, как первая часть, но на это по сути никто и не рассчитывал – лучше пилюля для входа в Матрицу в руках, чем Имперский Крейсер в небе. Создатели

игры пошли по уже прострелянной дорожке – продолжении сюжетной линии оригинала исходника. Ведь именно сюжет, возвышал игру над многими другими, и был той самой второй стороной, задевающей души и сердца многих игроков за живое – хитросплетения судеб и отношения основных персонажей, их игры друг с другом дали бы сто очков форы любой средней психологической драме. Изучая комикс-вставки между уровнями, проникаясь небольшими сюжетными мувишками, после обыгранными непосредственно в игре, шпилющий в «Макс Пэйн» человек постепенно втягивался в игровой процесс настолько крепко, что начинал чувствовать отголоски той самой боли Макса, думать как он, гово-

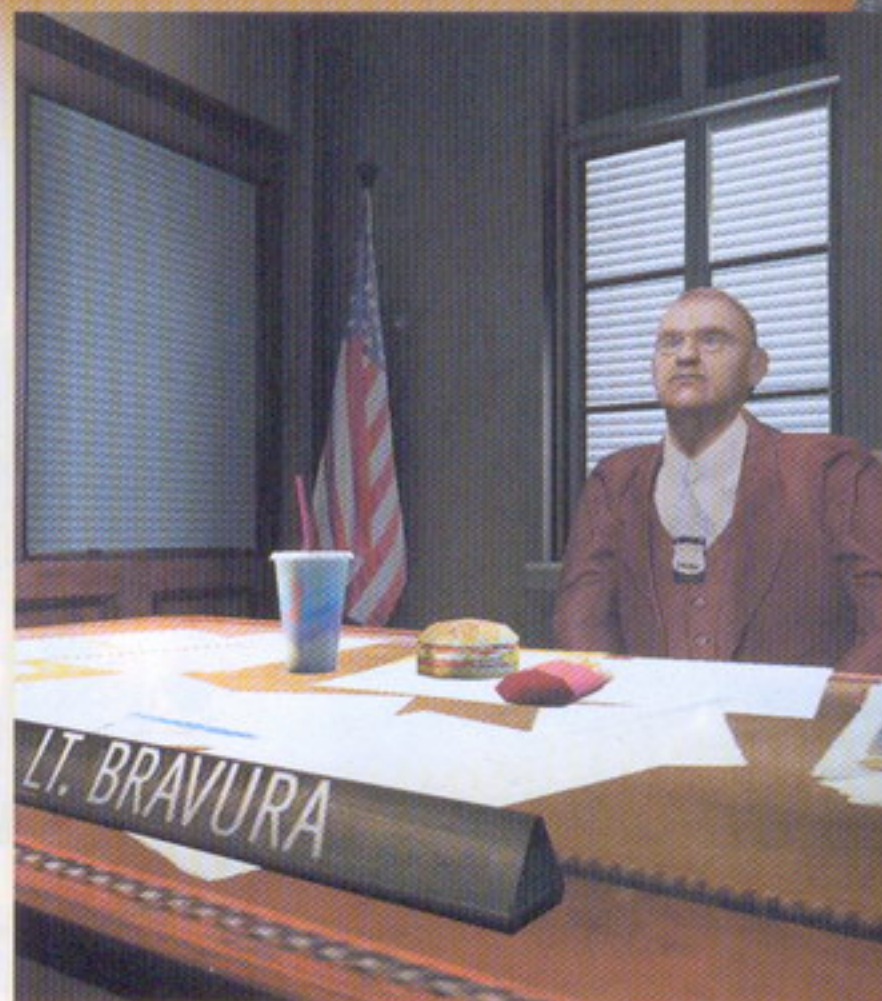
рить его фразами. Сценаристы Remedy Entertainment сработали на отлично – настолько интересный, грамотно продуманный, захватывающий сюжет не так то было просто сотворить. Особенно в жанре «шутер от третьего лица». Само собой, без небольших огрехов дело не обошлось, но зачем о них сейчас говорить – портить бочку эля ложкой мазута. История Макса – это история боли, она сама по себе хороша.

## История боли

После гибели своих близких, Макс устраивается в отдел по борьбе с наркотиками. Он внедряется в одну из крупных нью-йоркских банд и через главарей начинает выходить на мелких поставщиков «Валькирии». Лучший друг Макса – Алекс Болдер, помогает ему во всём. Однако, во время очередной операции по предотвращению ограбления банка семьёй Пунчинелло, происходит невероятная вещь – не-







известный убивает Алекса Болдера и подставляет перед полицией Макса Пэйна, чтобы все считали его убийцей Алекса. Макс клянётся отомстить за друга. Он спешит в отель Джека Люпино – помощника босса семьи Пунчинелло. Макс владеет информацией, что именно семья Пунчинелло является основным нью-йоркским поставщиком страшного наркотика с нордическим названием.

Проникнув в отель и уничтожив братьев Финито, пытавшихся ему помешать, Макс обшаривает каждую комнату, но не находит помощника главаря мафиозной семьи. Зато он находит кучу полезной, но пока непонятной информации в комнате проститутки Кэнди Дон. Месть не знает пощады, и, уничтожив в перестрелке саму Кэнди и гангстера Рикко Муэрте, Макс идёт в соседнее здание – к правой руке Джека Люпино, неуравновешенному Вини Гоньитти. Едва выйдя из гостиницы, Пэйн видит, что в домах, принадлежавших семье Пунчинелло, начинают взрываться бомбы – русская мафия во главе с Владимиром Лемом за что-то мстит гангстерам. Однако Макс пока нет до этого никакого дела – после бешеных



погонь, драк и перестрелок он наконец-то загоняет Винни в угол и заставляет того выложить всё, что он знает о Джеке Люпино. Раненный Гоньитти даже не думает врать – он рассказывает Максиму о том, что сумасшедший Люпино засел в готическом клубе «Рагнарок» и никуда оттуда не выходит.

Вообще, отступая немного в сторону, стоит отметить, что разработчики игры очень склонны к символизму и мифологии. В гейме сплошь и рядом натыкаешься на всякие скандинавские, греческие и т.д. названия, наполненные магическим смыслом: Вальхалла, Валькирия, Фенрир, Айзир, Рагнарёк – эти имена сложно спутать с какими-то другими. Мало того, некоторые события, происходящие в игре, являются

некой интерпретацией ключевых эпических сражений, описанных в мифологических книгах. Ох и хитрюги эти финны!

Но двигаемся дальше – Макс находит безумного Люпино в клубе «Рагнарёк». Тот накачан «Валькирией» по самые уши и считает себя огромным волком Фенриром. Ничего не узнав от гангстера, Пэйн убивает его.

В баре клуба он встречает Мону Сакс – сестру жены главы клана Пунчинелло, и, по совместительству, наёмную убийцу, посланную по Максиму душу. Однако у Моны были свои планы на Макса: в задушевной беседе, за бокалом вина со снотворным, она намекает Пэйну, что за всем, что связано с «Валькирией» стоит Анжело Пунчинелло. Очнувшись по

сле окончания действия снотворного, Макс, поубивав кучу гангстеров и супер-гангстеров, заключив взаимовыгодную сделку с русским мафиози Владимиром Лемом, добирается до Анжело. И тут он узнаёт, что за изготовлением и распространением «Валькирии» стоит мегакорпорация «Айзир» во главе с Николь Хорн – бывшей правительственным учёным. Однако тут в комнату врываются те самые бойцы Корпорации «Айзир», и Макс снова приходится бежать. Но теперь он знает всё, у него есть новый друг – влиятельный во всех смыслах Альфред Уоден, который мечтает уничтожить Николь. И его мечтам суждено осуществиться – в нелёгкой перестрелке Макс уничтожает Николь Хорн, перед этим застрелив предателя, убившего Алекса Болдера и подставившего Макса. Симпатичная килерша Мона Сакс, срисованная с модели Кэтти Тонг, отказавшись убивать Пэйна, получает пулю в лоб и якобы умирает, а полиция, как всегда, приезжает не вовремя и вяжет Макса. Однако влиятельный Уоден оправдывает его перед законом, и Пэйн из негодя и убийцы в глазах общества становится героем, с которого стоит брать пример. Он вновь идёт работать в полицию, вновь встречает,







чудом выжившую Мону, между ними вспыхивает страсть и любовь – пользующийся доверием Макса, бандит Владимир Лем начинает мутить воду в керосине, Макс выступает против него...., но это уже совсем другая история. История второй части игры – трагическая история, но не история боли. Максимальная боль закончилась тогда, когда горящий вертолёт с Николь Хорн на борту превратился в груды искорёженного металла. Что было после – это уже история для фильма и фанатов.



• В 2003-ем году бывший реслер Дэррил Петерсон, сражавшийся на ринге под именами Махх Payne, Maximum Payne, Мах Pain и Lucifer Payne, подал в суд на разработчиков игры за использование своего псевдонима без разрешения. «Эти парни кое-что украли у меня, и я это так не оставлю», – заявлял на весь мир обиженный борец, требующий компенсации 10 млн. долларов. Что самое интересное, дело было урегулировано в 2005-ом году

Кстати о кино по мотивам игры. По неподтверждённым пока слухам и пересудам, кинокомпания 20th Century Fox, обладающая правами на экранизацию Max Payne, планирует выпустить фильм про оторванного Макса в 2008-ом году. На роль главного героя не утверждён никто, но длинные языки уже сватают в киноленту самого Клайва Оуэна. Насколько всё это окажется правдой, мы узнаем уже очень скоро, а пока остаётся только ждать, надеяться на парней из 20th Century Fox и их большие гонорары.

## Боли больше нет

Вот так и заканчивается история Макса Пэйна.

*Прошли годы с тех пор, как эта мрачная детективная история прочно поселилась в списке самых потрясающих творений.*

*Это и есть тот самый нуар, о котором говорилось в спецвыпуске №3/2007 (рассказ о Ф. Миллере). Нескончаемый дождь, сильные эмоции на грани между жизнью и смертью, переживаемые всеми нами вместе с героями игры, остро отточенные слова сверкающе-истинных персонажей на вес золотых слитков. Фразы комедий Гайды ушли в народ. Фразы из Max Payne произносят другие люди. По другому поводу.*

*И музыка, струящаяся, как кровь из тяжелой раны.*

*Аура этой истории замыкается вокруг игрока, как наручники на запястьях преступника, постигнутого справедливым возмездием.*

*Игры современности в массе своей – неискренни и праздничны. «Max Payne» – мрачен до глубины души...*

Можно было бы ещё вспомнить о планирующейся третьей части игры, поразмышлять над её сюжетом, но я не буду этого делать. У Макса есть своя цельная, завершённая история, и не стоит портить впечатление о ней, какими-то фантазиям и ложными умозаключениями.

Пэйн такой, какой он есть – за это его и любят.

## Несколько интересных фактов в заключение

• За всю первую часть Макс Пэйн убивает более чем 600 человек ☺.

без судебного разбирательства. Сумма сделки не разглашается ☺.

• Номер «Мерседеса» Владимира Лемма читается как «ВОДКА» ☺.

животное







Hitman



# Hitman –

## История одного убийцы



В детстве все мы размышляем о будущей профессии и о том, какой прекрасной она будет. Кто-то грезит о том, чтобы стать космонавтом, кто-то пишет кипятком по должности учителя начальной школы, а кто-то с особо извращённым складом ума хочет превратиться в тихого и бесшумного наёмного убийцу.

И хотя подобные мысли кажутся нам немного нездоровыми, смертоносная профессия овеяна

ореолом славы, загадочности и романтичности. Красивые образы благородных киллеров создавались годами как в литературе, так и в кино. Примером тому служат фильмы «Профессионал» с Жан-Полем Бельмондо, «Леон» с Жаном Рэнно и «Её звали Никита» Люка Бессона.

Что уж говорить о том, что представители игровой индустрии решили не отставать от своих «старших» коллег. Так на свет появился сериал Hitman – один из самых известных и ус-

пешных игровых сериалов за всю их историю.

### Не переходи дорогу лысому

В 50-х годах двадцатого столетия пятеро мужчин разной национальности и возраста служили в одном подразделении во Французском иностранном легионе. По окончании контракта четверо из них вернулись в свои страны и основали там крупные преступные организации. Пятый же создал научный институт и тайне от

всех проводил генетические эксперименты. Он пытался создать идеального человека с помощью клонирования. И вот, после череды неудач, пришла победа – на свет появился высокий, стройный, мускулистый, лысый, голубоглазый и очень умный мужчина. Только вот незадача – весь свой шарм и обаяние ему пришлось вложить в далеко не самую милую работу. В работу наёмного убийцы. Возможно, всё сложилось бы несколько иначе, если бы не гены – незря же в народе говорят, что





## Штрихкод на затылке

Огромное количество игроков всегда интересовало, какой же именно штрихкод вытатуирован на затылке нашего любимчика. Ярые фанаты сериала давно уже вызубрили заветные цифры, но если вы по какой-либо причине до сих пор не знаете их, то обратите внимание – вот они. →

Теперь мы подошли ко второму вопросу – что же они означают. На это есть вполне вразумительный ответ. Смотрите внимательно:

**640509** – дата рождения Агента 47. Он появился на свет 5 сентября 1964 года.

**04** – четвертое поколение клонов.

**01** – первый представитель поколения.

**47** – количество хромосом в ДНК.

Очень интересным фактом является то, что данный штрихкод принадлежит зарегистрированному продукту May Audio Marketing Inc. Наши коллеги с Game Informer даже пошутили, что Лысый стоит 3.50\$ и, судя по штрихкоду на голове, он – банка спагетти.



640509-040147

личность человека зависит именно от них. А когда в твоём теле находятся ДНК пяти самых опасных преступников мира – иного варианта, кроме как встать на кривую дорожку просто нет.

цип здесь – ловкость, безжалостность и быстрота.

Со временем, Лысый попадает в поле зрения Агентства (ICA – International Contract Agency). Цель этой организации – избавлять общественность от мусора: разнообразных криминальных боссов, подонков, маньяков и так далее. По мере получения заданий, 47 становится этакой визитной карточкой правительственного учреждения и отправляется только на самые опасные и захватывающие миссии.

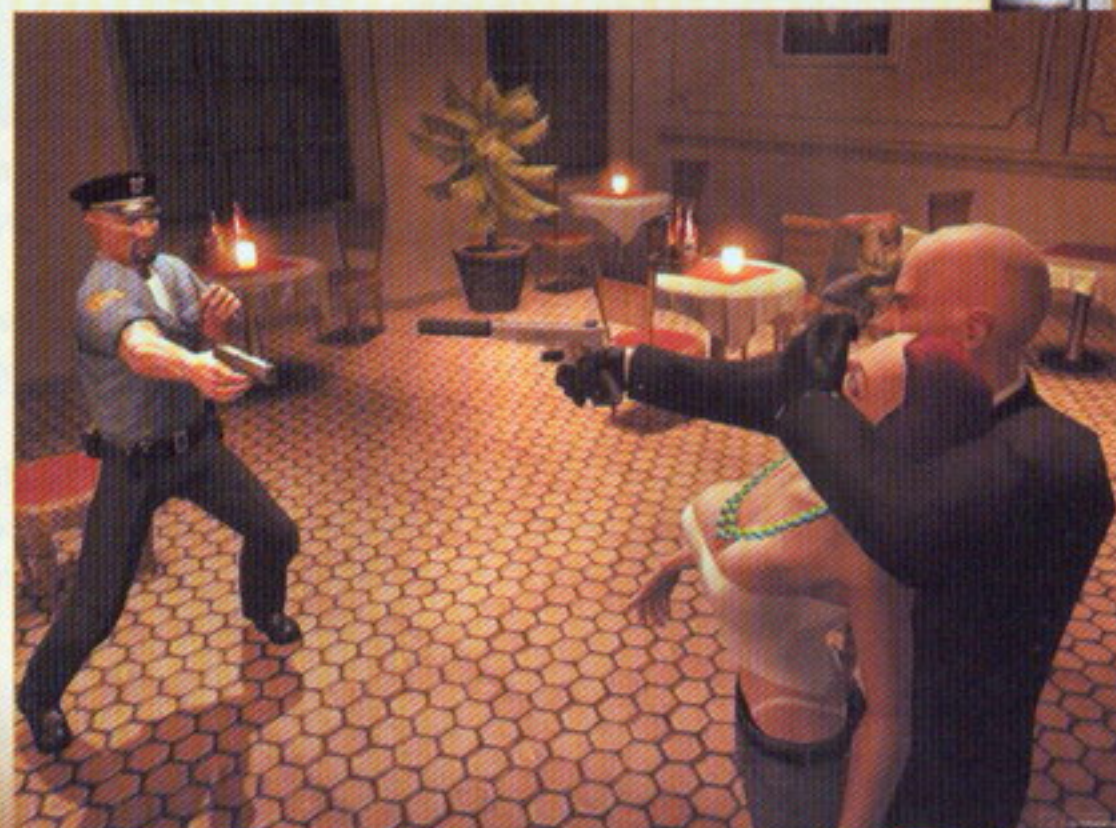
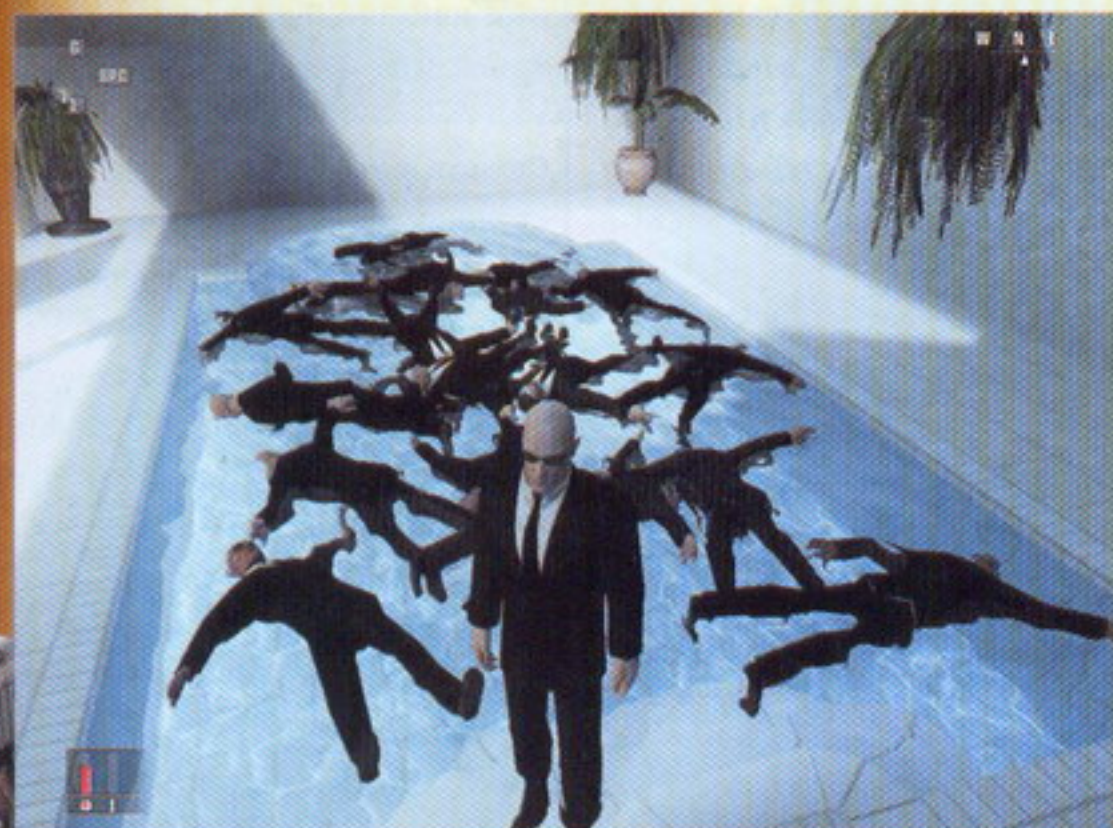
### Игропанорама

На данный момент существует четыре игры о бравом наёмнике – Hitman: Codename 47, Hitman 2: Silent Assassin, Hitman: Contracts и Hitman: Blood Mo-

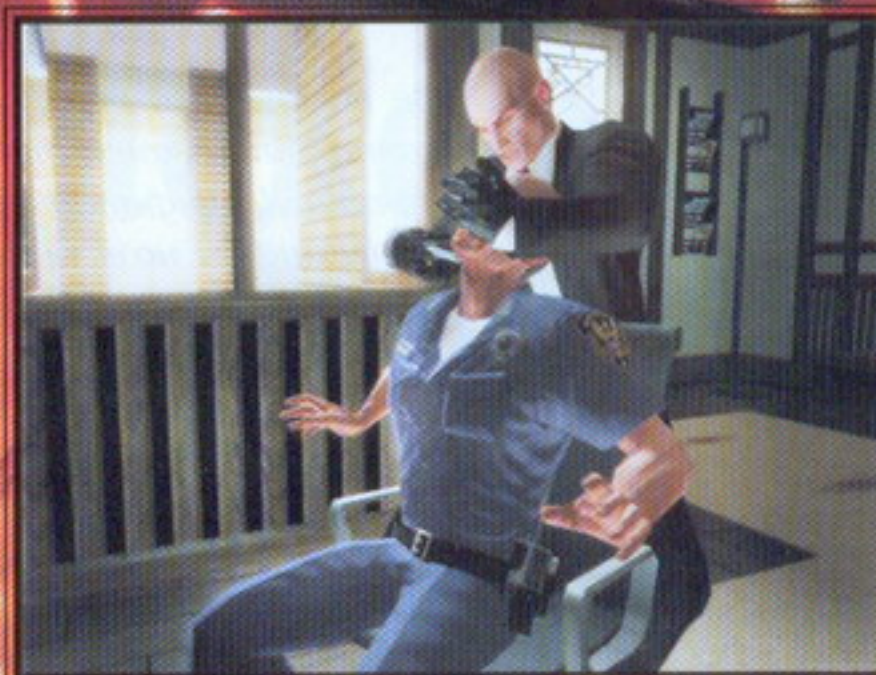
неу. Первая из них появилась в 2000 году и была доступна только для владельцев персональных компьютеров. Однако, заметив успех своего детища (проект выгодно выделялся среди конкурентов по цеху), разработчики из IO Interactive и издатели Eidos Interactive приняли решение выпустить сиквел не только на ПК, но и на консолях – PlayStation 2, Xbox и Nintendo GameCube. За ним последовали «Контракты» для ПК, PS2 и «шайтан-коробки» (для тех, кто не в курсе – именно так в народе именуется Xbox). Эту игру нельзя было назвать полноценным триквелом – скорее это был сборник лучших миссий первой и второй частей, только в заметно похорошевшем окружении и с небольшими изменениями. Ну и последней, доступной

на данный момент игрой серии является «Кровавые деньги» – жесткое, кровавое и очень насыщенное зрелище. По мнению многих критиков это – лучшая часть похождений Лысого. В нее смогут поиграть все пользователи ПК, Xbox, Xbox 360, PS2 и PS3.

Из игры в игру переходили некоторые основные персонажи. Это касается не только протагониста, а и его помощницы – Дианы Барнвуд. Это её голос мы слышим в брифингах, и именно она выдаёт задания Мистеру 47. Кроме неё существует ещё и такой комичный персонаж – агент Смит. Он работает параллельно на Агентство и на ЦРУ, и всё время попадает в пере-







дряги. Чаще всего Смита ловят люди, за которыми он должен шпионить. Они пытаются его, устраивают допросы и на помощь всегда приходит 47-ой. Безалаберный агент настолько привык к этому, что считает киллера своим близким другом. Впрочем, наём-

ник придерживается немного другого мнения и периодически грозит пристрелить недотёпу. Несомненно, особая роль у героини китайки Лэй Линг. Она является первой и последней девушкой, целующей Агента 47 в знак благодарности за спасение.

## Будущее

Что нас ждёт в будущем, господа? Пока о новом проекте ничего не известно, нам остаётся с нетерпением ждать фильма Hitman, который выйдет на экраны этой осенью. Напомним, что кино должно было по-

явиться в конце октября, но по каким-то причинам запуск картины в прокат был перенесен на 21 ноября. Изначально роль Агента 47 должен был исполнять Вин Дизель – пожалуй, самый известный лысый актер после Брюса Уиллиса. Однако в последний момент он отказался от съёмок и на роль утвердили Тимати Олифанта, запомнившегося зрителям по фильму «Крепкий Орешек 4», где он играл главного злодея. Актёр, в принципе, очень интересный и своеобразный, но вот как он будет смотреться в качестве 47-ого – неизвестно.

Сюжет фильма будет вертеться вокруг подставы: во время одного из заданий Лысого подставляют, вследствие чего за ним начинается охота со стороны Интерпола и Российских спецслужб. Сам агент путешествует по Европе в поисках «крысы», попутно скрываясь от врагов. И – внимание! – в трейлере была замечена очень красивая и яркая женщина. Брюнетка. В красном. Ждём-с ☺.

## Пятеро отцов

Итак, перед вами – список той самой пятерки, которая отдала частичку себя ради наёмника.

**Доктор Вольфганг Орт-Мейер** – профессор, создавший великолепного убийцу. Он – немец, изгнанный из родной страны за нетривиальные опыты и вынужденный жить в Румынии. Создавая партию за партией клонов, он всё больше и больше углублялся в свои исследования, пока на свет не «родился» Агент 47. Обрадованный своим достижением, Вольфганг решил набрать обороты и поставить его на «серийное производство». Осознавая последствия, к которым это может привести, лысый останавливает клонирующую машину, похищает секретные документы и ломает шею своему создателю.

**Ли Хонг** – китайский криминальный авторитет, стоящий во главе клана Красного Дракона. Невзирая на свой преклонный возраст, этот старичок бодр и ловок в обращении с мечом.

**Пабло Белисарио Окоа** – известный латиноамериканский наркобарон. Он добился богатства и славы жестоко убивая конкурентов, заработав враждебное отношение чуть ли не всех представителей бизнеса. Доигравшись, Пабло вынужден пуститься в бег.

**Франц Фукс** – один из членов Гитлерюгенда. Он – вольнонаёмный террорист, готовый за большие деньги взять на себя самую грязную работу.

**Аркадий «Борис» Егоров** – русский торговец оружием, имеющий антикоммунистические взгляды.







## А знаете ли вы, что...

...символ Мистера 47, который можно лицезреть на его пистолетах, на воротах церкви из второй части игры и так далее – не что иное, как лилия. Почему именно лилия? Да потому что в Европе и Америке этот цветок является символом траура и скорби, а ведь основная задача нашего подопечного – успешно отправлять «клиентов» на тот свет.

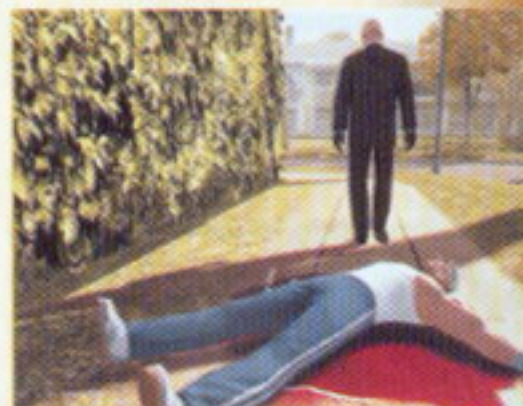
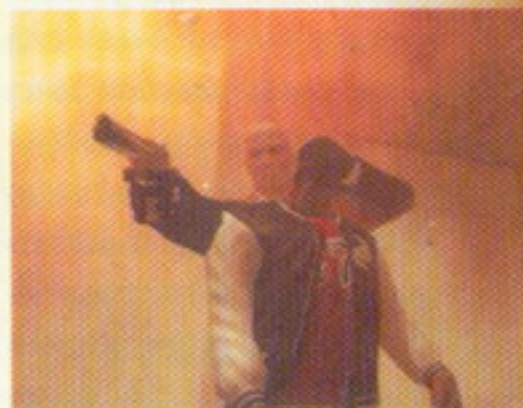
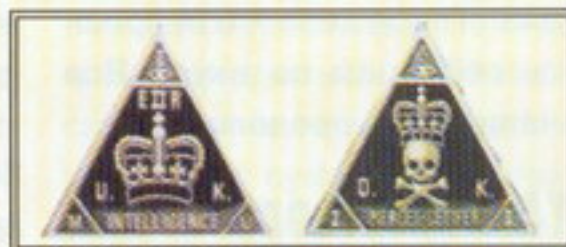
...что символ ИСА очень похож на символ британской службы разведки MI5 – во всяком случае, таковым он был до 1955 года, пока правительственные органы не изменили символику. К тому же, идея заключить череп в пирамиду, скорее всего, отбрасывает нас к изображению Всевидящего Ока, которое вы неоднократно видели (хотя бы даже на американских долларах).

...что любимое оружие Агента 47 – удавка и два внушительных пистолета с глушителями.

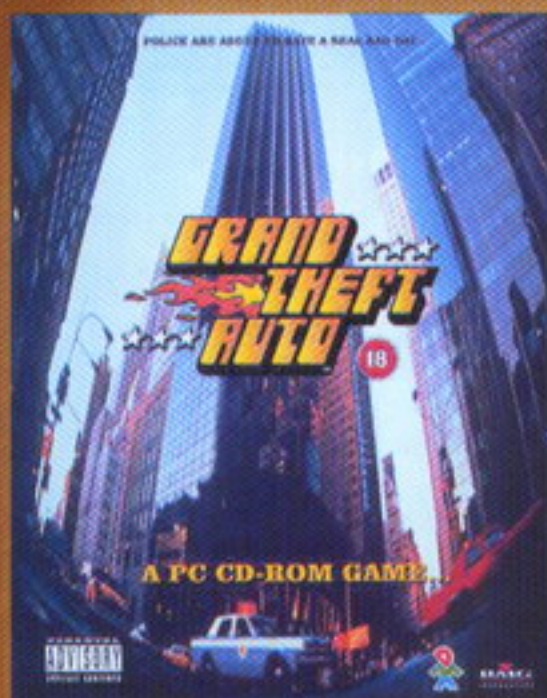
...что из игры в игру переходит традиция подсчёта рейтинга игрока за выполнение миссии. Он ведется по двум критериям – уровень заметности и уровень насилия (зависит от количества убитых и способа их умерщвления). Наилучшим рангом является Silent Assassin – выдается только тогда, когда оба показателя «на нуле». Естественно, это гарантирует денежный бонус.

...что у Hitman: Blood Money – две концовки. Одна из них отрицательная – в ней Лысый погибает от отравления ядом. Вторая – положительная, где 47 находит антидот и вовремя успевает его принять. К какому из двух финишей вы придете, зависит от того, будете ли вы нажимать клавиши движения во время титров или нет.

...что игры серии выпускаются с промежутком в два года. Как уже было сказано выше, первая вышла в 2000 году, следующая – в 2002, далее – в 2004 и последняя – в 2006. И знаете, что это означает? Что в 2008 году нас ждет новое пришествие тихого убийцы. Кстати, разработчики уже официально заявили об этом и сказали, что игра создаётся для PlayStation 3 и Xbox 360.







# GTA –

## прошлое, настоящее, будущее



### GTA или Первая из GTA

Самая первая старушка GTA (что расшифровывается как Grand Theft Auto) очень сильно напоминала свою пра-пра-правнучку GTA: San Andreas. Только разрешение было поменьше, графика – подвумернее, да и камера на все это безобразие сверху смотрит. И еще в GTA не было сюжета. Был только набор миссий и куча способов заработать денег. Причем деньги давали практически за все: за мертвых пешеходов, выполненные миссии, проданные и угнанные машины. Ну а переход из одного города в другой (коих в игре три: Liberty City, Vice City и San Andreas – нигде не слышали? ☺) происходил, когда игрок набирал нужную сумму денег. Все просто, как и все гениальное.

Слабой стороной игры были графика и визуальное оформление – оно было не очень, даже по тогдашним меркам, анимация, очень мягко говоря, некрасивая, в общем, по графике игра была вполне

средней. Игрой, не заслуживающей ни оваций, ни гнилых помидоров.

Хотя... Геймеры приняли игру на «ура», ведь в наших руках была полная свобода действий, не ограниченных сюжетными ходами, огромный город и отлично подобранный саундтрек и, конечно, море КРОВИЩИ. Все эти факторы сделали свое дело – GTA пришла геймерам по вкусу. Все начали ждать продолжения...

### GTA 1969: London или Первый Аддон

И вот, DMA Design выпускает в свет Официальный Аддон к игре GTA – GTA 1969: London. Это была все та же GTA, но было несколько НО:

- НО – действие проходило в Лондоне 70-х с Биг Беном, Тауэром и Трафальгарской площадью



- НО – миссии стали сложнее и интереснее

- НО – графика на порядок похорошела

- НО – машин и оружия стало в разы больше

И, конечно,

- НО – КРОВИЩИ стало еще больше чем машин, оружия и миссий вместе взятых.

Хороший, в общем, аддон получился.

### GTA II или Наконец – то Сиквел!

«Наконец-то сиквел», – думал геймер, аккуратно принимая из рук продавца диск.

«Ну, еще чуть-чуть!..» – бормотал геймер, наблюдая за полоской установки игры...

«Во, \*\*\*, облом!!!» – закричал геймер после получаса игры в новенькую GTA II. А все потому, что ничего «новенького» в новенькой игрушке не было. Просто не было. Был большой город, были миссии и деньги, были пушки и КРОВИЩА, но

нового-то ничего не было! Все та же корявая графика, парализованная анимация и сложное управление...

Вот прошел геймер «очередную стрелялку» и сел проходить по десятому разу любимый DOOM.

А на самом деле...

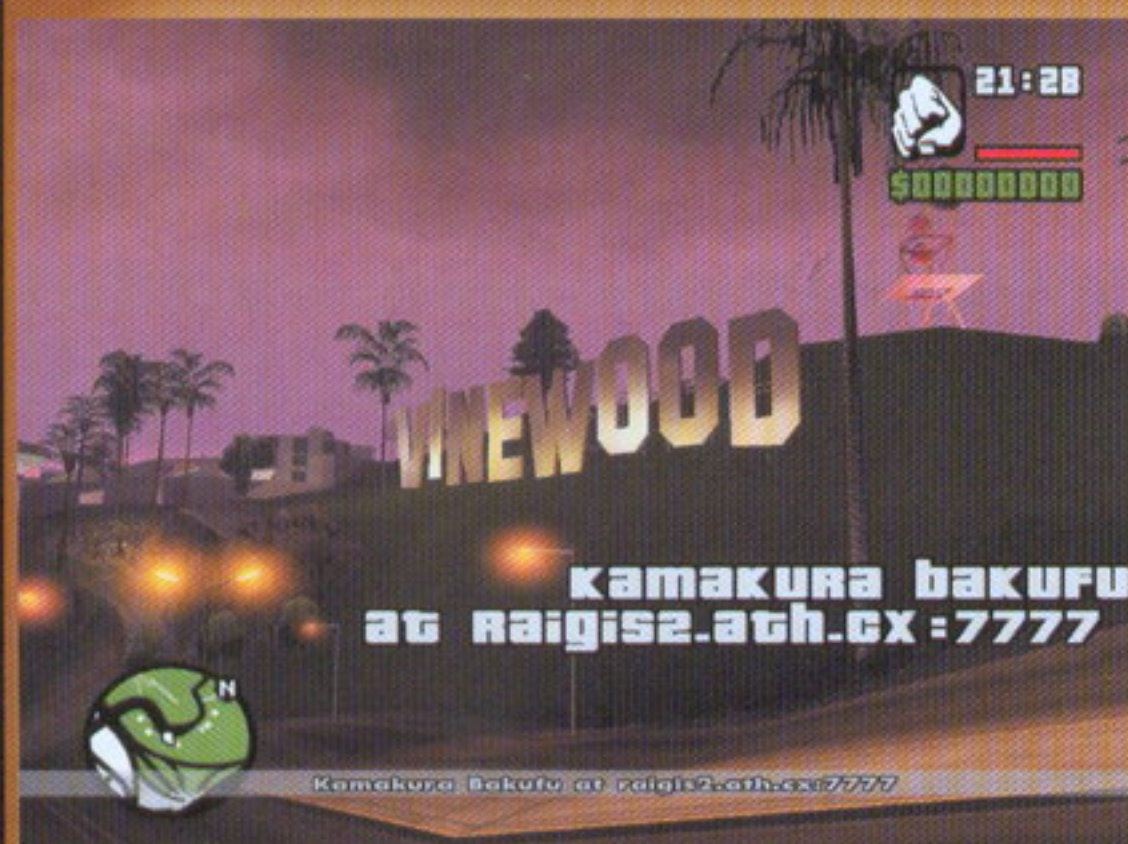
А на самом деле в игре была одна новенькая и интересная фишка – в игре было несколько злых враждующих банд. Можно было присоединиться к одной из них и вести ее к завоеванию мира! То есть, не мира, конечно, а игрового мира – то есть города. К сожалению, эту фишку никто не оценил по достоинству, и игра осталась в памяти игроков как серенький сиквел яркой и классной GTA. Обидно за игру.

### GTA III или «Ну вот и мы в 3D!»

А эта часть игры, в отличие от второй, не оставила равнодушным ни одного игрока, кто хоть раз играл в GTA. Это был уже не малобюджетный проект компании DMA Design, а дорожная совместная рабо-







та корпораций Rockstar и Take-two, что однозначно сказалось и на качестве игры.

Во-первых, наконец, игра перешла на 3D движок, причем очень неплохой, особенно по тому времени. Следовательно, качество графики и удобство управления возросли во много раз. Теперь протееже представляет собой не человечка, состоящего из десяти пикселей, а матерого бандюгу, красиво вышвыривающего зазевавшихся-

ся водителей, и скручивающего хитрые комбинации из пальцев все тем же тупящим водителям. Да и прохожие похорошели –

после встречи

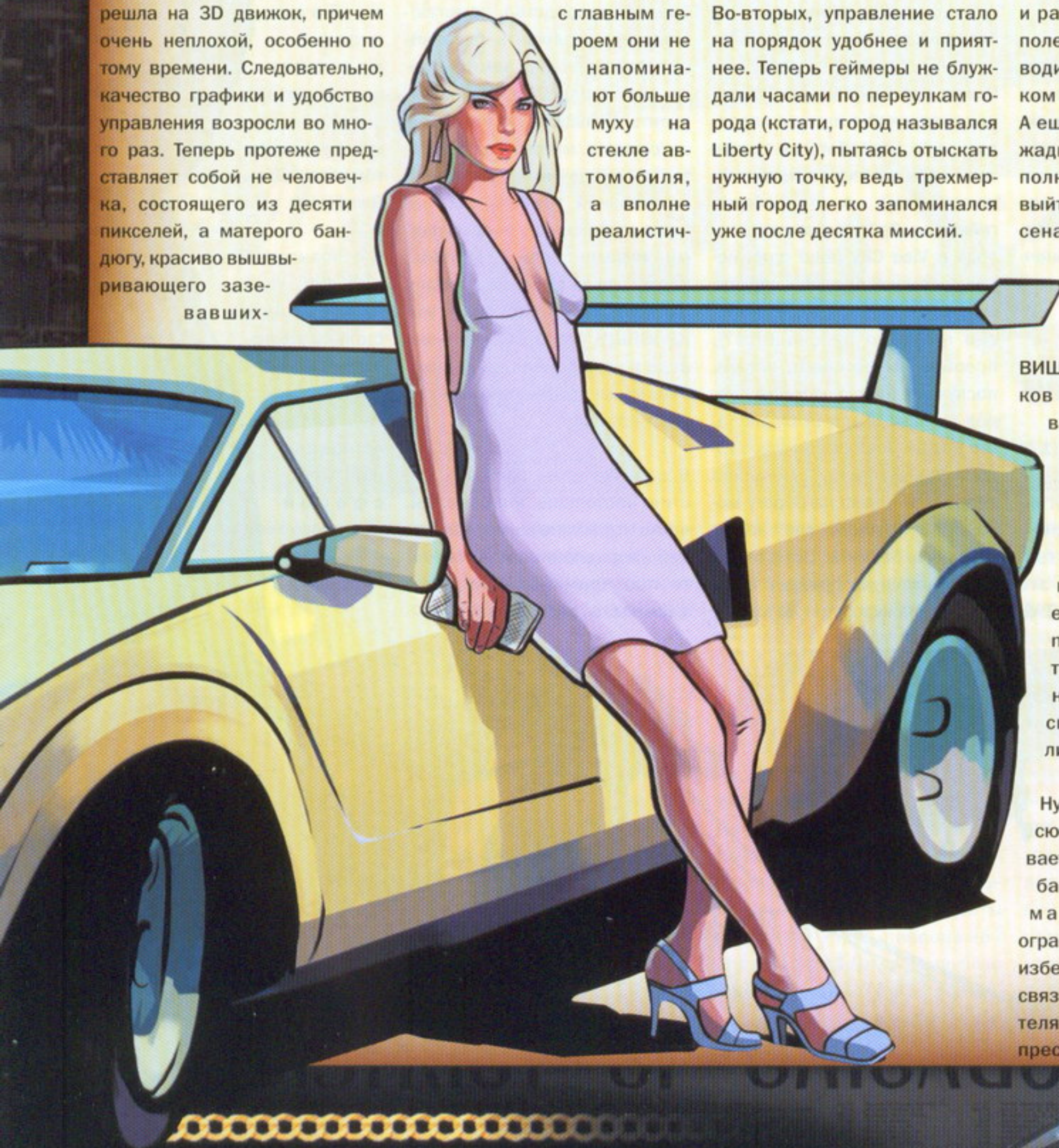
с главным героем они не напоминают больше муху на стекле автомобиля, а вполне реалистич-

но лежат на земле в луже КРОВАВИЩИ, вызывая одновременно жалость, страх и уважение к разработчикам.

Во-вторых, управление стало на порядок удобнее и приятнее. Теперь геймеры не блуждали часами по переулкам города (кстати, город назывался Liberty City), пытаясь отыскать нужную точку, ведь трехмерный город легко запоминался уже после десятка миссий.

В-третьих, еще больше свободы! В городе можно не только бить, давить и убивать прохожих, угонять машины и убегать от хранителей порядка, но и работать на общественно полезных службах: таксистом, водителем «скорой», пожарником и даже полицейским. А еще специально для кровавых маньяков появилась полноценная возможность выйти на улицу с огромным арсеналом оружия в руках, устроить трехмерную кровавую бойню с кучами гильз, полицейскими и, конечно, морем КРОВАВИЩИ! А для маньяков другой направленности была реализована возможность пообщаться с работницами топика и миниюбки «No money – no love, honey». Думаю, интерфейс общения с ними описывать излишне ☺.

Ну, а в-четвертых, – сюжет! Игра рассказывает о похождениях бандита, пойманного при ограблении банка и чудом избежавшего тюрьмы. Он связался с представителями местной преступности,







пробивает себе путь вверх, к верхушке криминального мира.

Кстати, в игре так же присутствуют противоборствующие банды, которые меняют свое отношение к герою от нейтрального до страшной ненависти и мстительной мести.

Короче, GTA III совершило прорыв. Прорыв от двухмерных уродцев до трехмерных бандитов, от запутанных лабиринтов до красивого города, от посредственной аркады до симулятора бандита с тачками, деньгами, стволами и, конечно, КРОВИЩЕЙ!

## GTA: Vice City или Из Нью-Йорка Прямоком на Майами

Вот на больших экранах (17" примерно) появилась следующая часть «Великого Автоугонщика». И тут начались расхождения во взглядах разных геймеров. Одни кричали, что это GTA 4, другие, что это GTA 3:Vi-

се City, ну а третьи, оригиналы, кричали, что VC – масштабный аддон к GTA III. На самом деле, полное название игры звучит GTA: Vice City. И не GTA IV и не GTA III: VC. Впрочем, считается, что это вторая часть трилогии GTA III. Ну, это вопросы для ярых фанатов серии, так что оставим эту тему форумам ☺.

В этот раз никаких особенных нововведений в игре не появилось, ибо разработчики посвятили себя не революционным изменениям, а проработке геймплея. Действие переместилось в Vice City (еще один неразрешенный вопрос – что это название *точно* означает и как оно *грамотно* переводится?), прообразом которого, кстати, послужило реальное место – город Майами в штате Флорида, что в США. Атмосфера этого города присутствует буквально везде – от пляжа на берегу моря и до трущоб, где живут страшные бандиты. Вот в таком курортном духе пройдет игра. Но жить на курорте – не значит

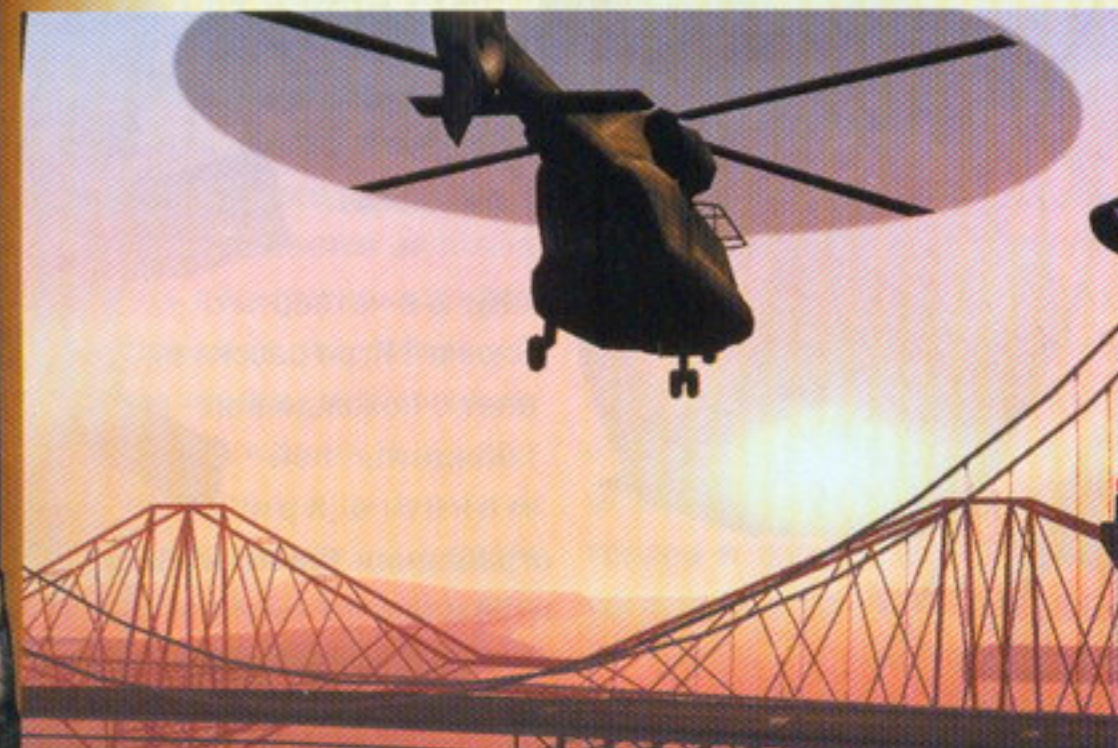
расслабляться! У Томми Верчетти (у главгероя появилось ИМЯ!) постоянно есть работа, выполняя которую, он зарабатывает деньги и репутацию в криминальном обществе.

Атмосферности и красоты добавляют и средства, помогающие герою вершить беззаконие. Автопарк стал заметно богаче, появилась возможность рулить большим количеством автомашин, мотоциклов (!), катеров, и прочих плавательных летательных техники, особенно по сравнению с предыдущими играми серии. Оружия, кстати, тоже стало на порядок больше. Ну, и, конечно же, КРОВИЩИ стало еще больше, ведь в игре появилась великолепная многофункциональная шестистволка!

В озвучке игры приняли участие настоящие кинозвезды, часто играющие в фильмах такой направленности (читайте про криминальные фильмы в этом

номере) – Рей Лиотта, Том Сайзмор, Денис Хоппер, Берт Рейнольдс, Денни Трехо, Гери Бьюзи, Файруза Балк и порн... хм... известная своими экзотическими вкусами фотомодель Джена Джеймсон.

В основном, GTA: Vice City удивила игроков не столько технологичными инновациями, сколько идеальной атмосферой с ф е р о й







и геймплеем. Но и этого не хватило фанатам! Их стараниями GTA: VC стала платформой для создания многочисленных модов, в которых Томми не только заставляли рулить новыми транспортными средствами, но и знакомили его с новыми интересными местами, выдавали ему новое оружие, обучали новым трюкам и даже заставили воевать с ордами кровавых зомби. Так что кроме злых злодеев и мирных прохожих Томми Верчетти уничтожил еще и немало зомбей.

### GTA: San Andreas или Скажи Расизму «Нет!»

И вот, последняя часть трилогии GTA III... Каково же было удивление геймеров, когда они узнали, что придется нам играть за нег... афроамериканца, да еще из классического американского гетто.

Итак, нашего афроамериканского героя зовут Карл Джонсон, для друзей Си-Джей. После смерти младшего брата Карл уехал из родного гетто, решив навсегда завязать

с преступной жизнью и начать новую жизнь. Но, узнав о смерти матери, возвращается домой. Тут на него обращают внимание два продажных копа Тенпенни и Пуласки, да его родная банда Orange Grove Families с улицы Groove Street (кстати, они ходят в зеленом) теряет влияние в городе. Тут нам предстоит помогать друзьям и родственникам, исправлять положение и спасать свою ж... изнь.

Ну, а от предыдущих игр серии San Andreas отличается так, как GTA III от GTA II. Правда, 3D, оно и в Африке 3D, но все же.

Полная свобода действий! Теперь появилось множество зданий, куда можно забрести – бары, рестораны, парикмахерские, татуировочные, офисы и букмекерские конторы! Герой может сделать себе прическу или татуировку по собственному желанию. Помимо выполнения миссий, можно участвовать в жизни банды: рисовать граффити, захватывать чужие территории, помогать братьям.

Любители Барби возрадуются! Теперь Карла можно одевать множеством разных способов, каждая деталь одежды покупается отдельно. Хочешь, оденься в камуфляж, хочешь – бегай в семейках с сердечками!

RPG элементы! Теперь у Джонсона появился ряд параметров, которые можно улучшать, прокачивая их по мере прохождения игры. У нас есть

выбор – играть за толстого гонщика или за накачанного боксера – все в ваших руках.

На территории Сан-Андреаса, существует несколько банд, которые по-разному относятся к Си-Джею и к его банде. Это **Orange Grove Family** – родная банда Карла, и **Ballas** – главный противник Groov'ов, ненавидит их всей душой и сердцем. И есть еще две банды, отношение которых не такое враждебное: латиносы **Varios Los Aztecas**, злобные борцы с наркотиками, глава банды встречается с сестрой Карла, и **Los Santos Vagos** – еще латиносы, злостные враги «Ацтеков», распространяют крэк. В Сан-Ферро функционируют абсолютно пассивные по отношению к герою банды, враждующие между собой – это **San Fierro Rifa** и **Triads**, враждующие с вьетнамскими **Da Nang Boys**. Ну а в Лас-Вентурасе, в городе-казино функционируют несколько семей мафии, чьи разборки чисто внутренние, хотя нередко при этом страдают и простые люди.

Вот в таком штате и предстоит нам жить... По ходу карьеры Карл встретит много интересных личностей – растамана Райдера, жестокую феминистку Каталину, престарелого дедушку-хиппи Правду, слепого гонщика и предводителя Триад Вузи Му, фаната комиксов Зеро.

С такой разнообразной тусовкой надо работать игроку. Ну,

расистам тут делать нечего... Афроамериканцы, латиноамериканцы, азиаты и белые – полный набор для счастливой гангстерской жизни.

Кстати о музыке. Как не сложно догадаться, больше всего популярен среди друзей Карла рэп. И даже если эта культура чужда тебе, после игры GTA: San Andreas ты еще долго будешь здороваться с друзьями не иначе как «Yo, homie! Wasup, man?!» ☺

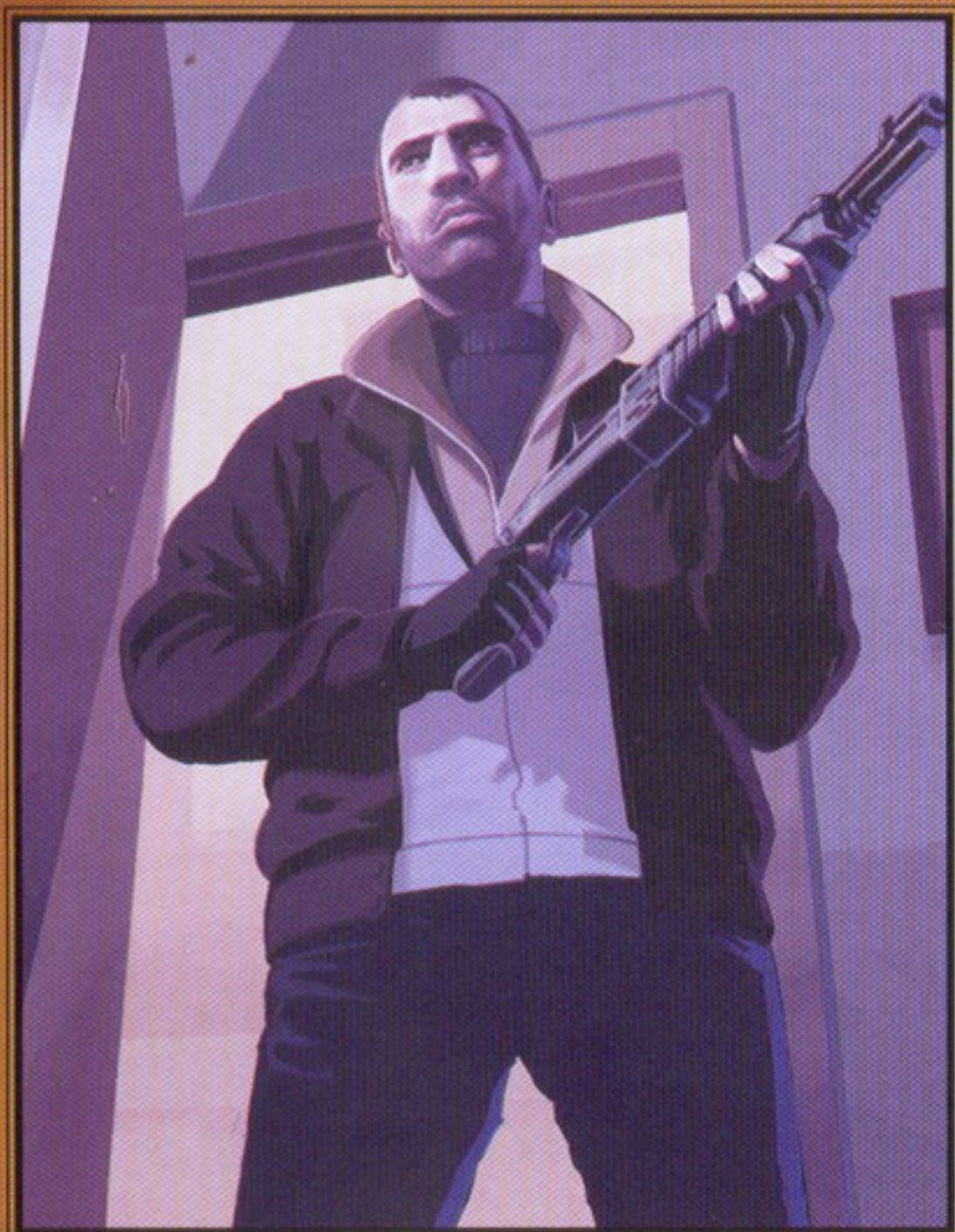
### Итоги или Ну что ж...

За десять лет GTA проделал путь от симулятора уродца с пушкой до великолепного симулятора da gangsta homie. И, как несложно догадаться, кто-то играл все десять лет, кто-то начал знакомство с игрой с третьей части, ну, а кто-то прочитает эту статью и подумает, а что, может попробовать поиграть?... Наверное, среди геймеров не будет человека, который не оценит хоть что-то в какой-то из игр серии.

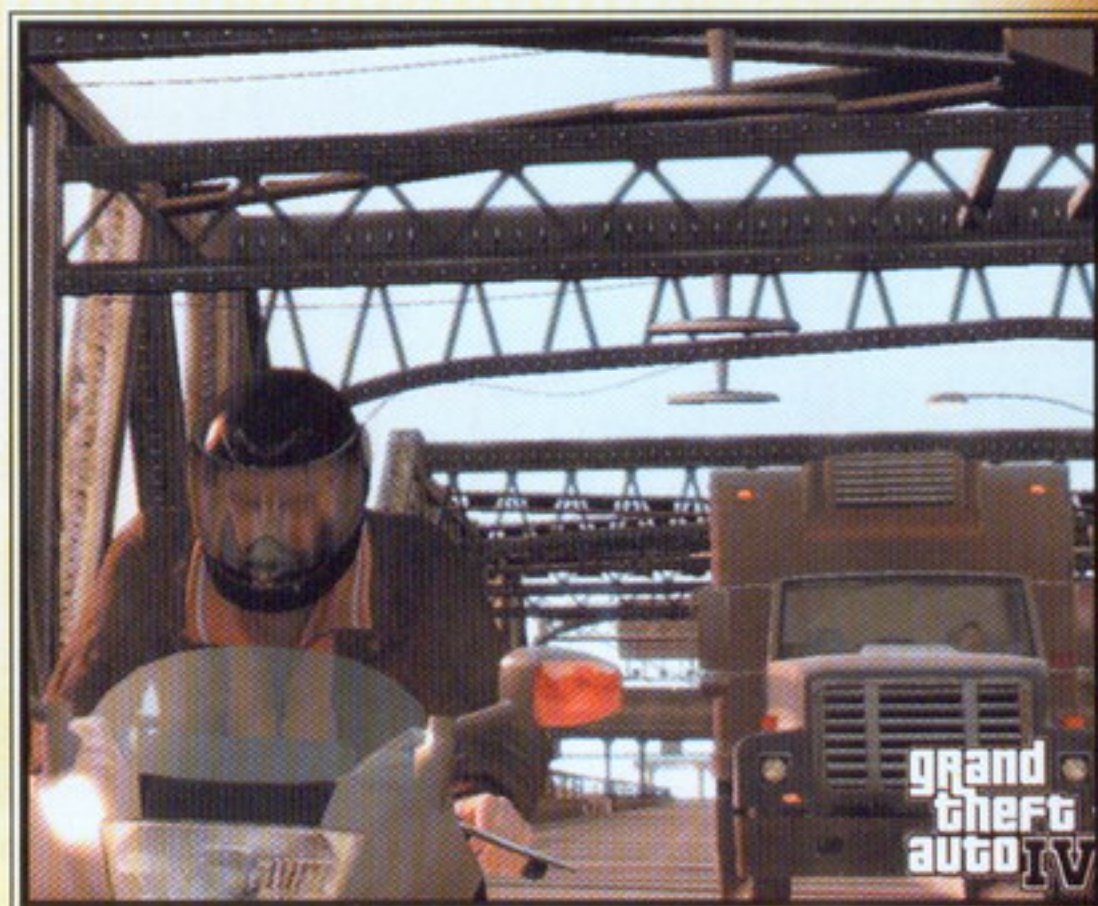
И напоследок рекомендация: не повторяйте увиденное в игре дома!

c.r.a.z.y.





# БРАТ 3



**И**гра **Grand Theft Auto III**, появившаяся в 2002 году, показала всему миру, каким может быть геймплей криминального экшена. Это был первый трехмерный экшен, в котором можно, пусть и не все, но очень многое. Езжай куда хочешь, делай там что хочешь, убивай кого хочешь, работай кем хочешь, а главное, сам решай, как проходить игру и следовать ли сюжетной линии. Миллионы игроков по всему миру изо дня в день проживали в виртуальном мире по несколько десятков жизней в час.

Но со временем игрушка надоедала, все-таки виртуальный Liberty City пусть и большой, но не настолько, чтобы день и ночь бегать по нему в поисках неизвестного. Свобода действий хоть и была, но ведь самих действий совершать можно было не так уж и много. Появилось множество аналогов и у любителей виртуального криминала, появилась реаль-

ная альтернатива «Великому автовору». Правда, альтернативу эту, вполне заслуженно, за глаза называли GTA-клонами. Согласитесь, кроме **Mafia: The City of Lost Heaven** достойных криминальных экшенов не было.

Заглянув в мед. карту «Великого автовора», можно заметить интересную особенность. Сперва было две игры GTA, построенные на одном движке. Но у второй игры серии не было порядкового номера «2». Зато третья по счету игра именно так и называлась: **GTA 2**. Эта игрушка уже заметно похорошела на фоне «стариков». Следующая GTA, построенная на совершенно новом, на сей раз трехмерном движке, также получила новую цифру в названии. А вот построенные на ее движке игры не имели порядковых номеров. Заметим, что каждая игра с новой цифрой была в некотором роде революционной для серии, полностью меняющей почти все аспекты игры. Настал черед четвертой

части и, поверьте, зная лишь малое количество ее особенностей, мы можем сделать поспешный вывод о том, что грядет новая революция. Готовьтесь к приходу новой власти в игрограде.

## Город-сказка, город-мечта,

## Город аЦЦкий, город беда.

Я никого не обману, если скажу, что в Liberty City дизайнеры уровней GTA найдут свежие носки или запрятанную на черный день бочку водки быстрее, чем в родной квартире. Быть может, именно поэтому он стал основой для города **GTA IV**. А возможно потому, что он оказался наиболее подходящим из всех GTA-сити для создания виртуальной копии Нью-Йорка. Так или иначе, события будущей игры будут происходить в самом сердце Америки, как бы этого не хотели власти Нью-Йорка. Несмотря на то, что город называется иначе, а памятники культуры

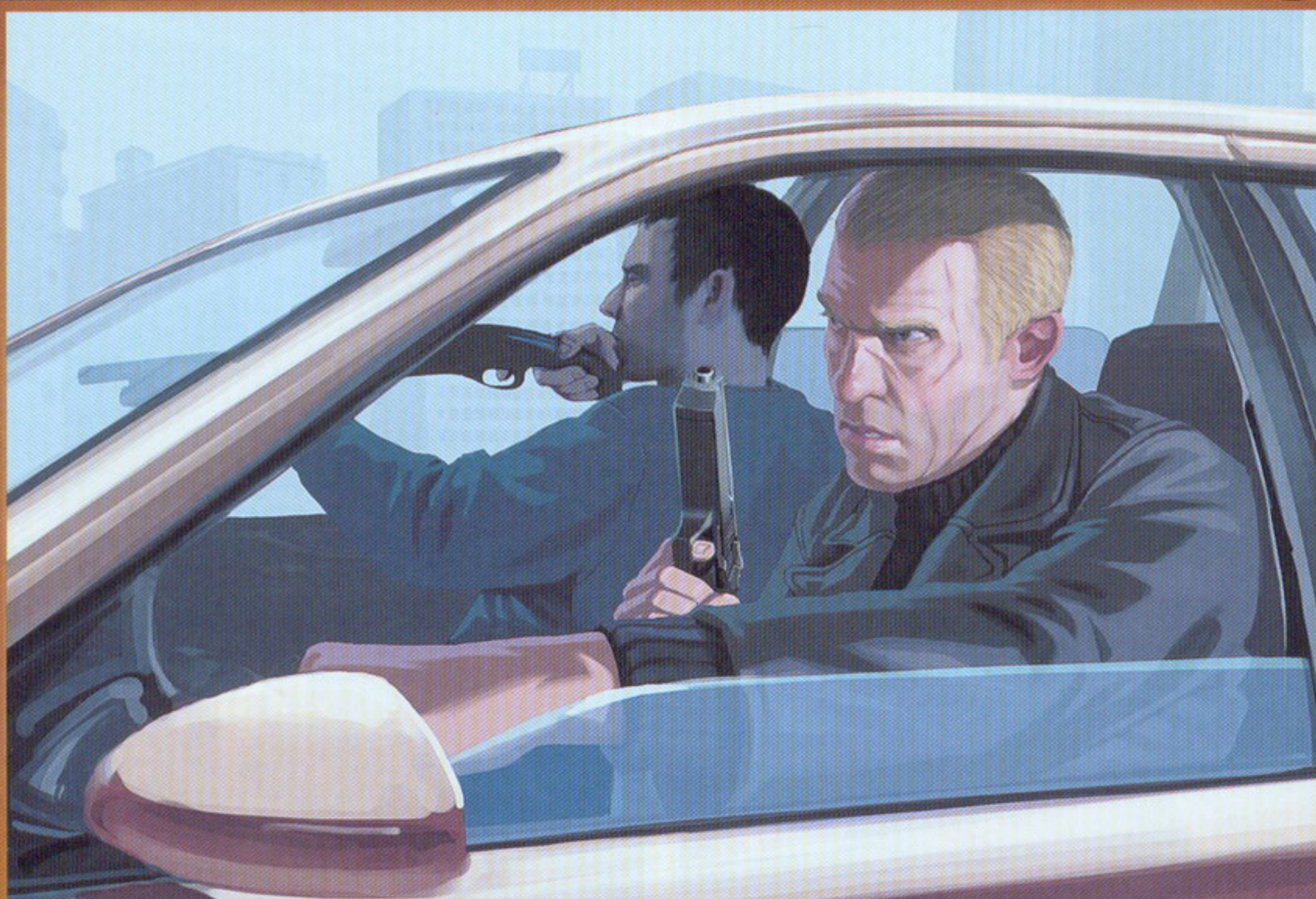
переименованы в стебно-молодежной стилистике, уверен, что судебным разбирательствам между властями New York и разработчиками GTA еще предстоит быть.

До последнего времени сюжет не был сильной стороной «Великого автовора». На определенном этапе он становится предсказуемым, потом надоедает, а многих он не «цепляет» изначально. **GTA IV** собирается изменить ситуацию. Нико Беллик (или Беллич, каждый переводит фамилию на рашен мову по-разному, но суть от этого не меняется) проживает в восточной Европе (предположительно в России) и мечтает о хорошей жизни, в то время как его кузен ведет роскошный образ жизни в самом сердце Америки. Что же делать?

«Здесь я убивал людей, продавал их и перевозил. Надеюсь, в этом городе все будет иначе, и я начну нормальную жизнь», — так думал Нико, наивно мечтая изменить предначертанный ему судьбой образ жизни. Од-







нако, приехав к заокеанскому родственнику, Роману Беллику, Нико понимает, что не так близка к реалиям американская мечта. Как оказалось, Рома в письмах писал о сладкой жизни лишь для того, чтобы его родственники не особо переживали за малыша Ромочку.

На самом же деле у кузена Нико проблемы, при том немалые. Вместо дорогих машин, красивых девиц и шикарных ресторанов, о которых он писал в розовых конвертах, единственное чего он добился в Нью-Йорке – рекордное количество дол-

гов людям, причастным к криминальному миру Америки. Естественно, что раздавать их придется не кому иному, как Нико.

Нико по натуре своей больше похож на типичного нашего контролера в автобусах: может решить любой вопрос, убить за неоплаченный проезд, в общем, серьезный и крутой перец. Что, впрочем, не мешает ему с любовью и трепетом решать проблемы кузена и помогать ему даже в таких мелочах, как наведение порядка в квартире. Роман же по натуре весельчак и пофигист. За таких, обычно,

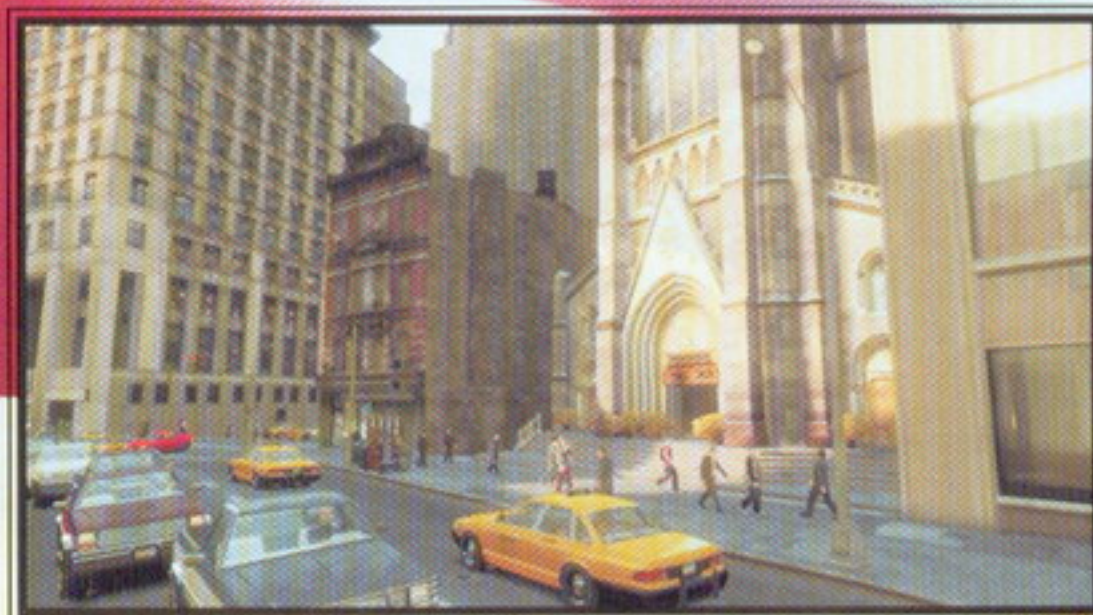
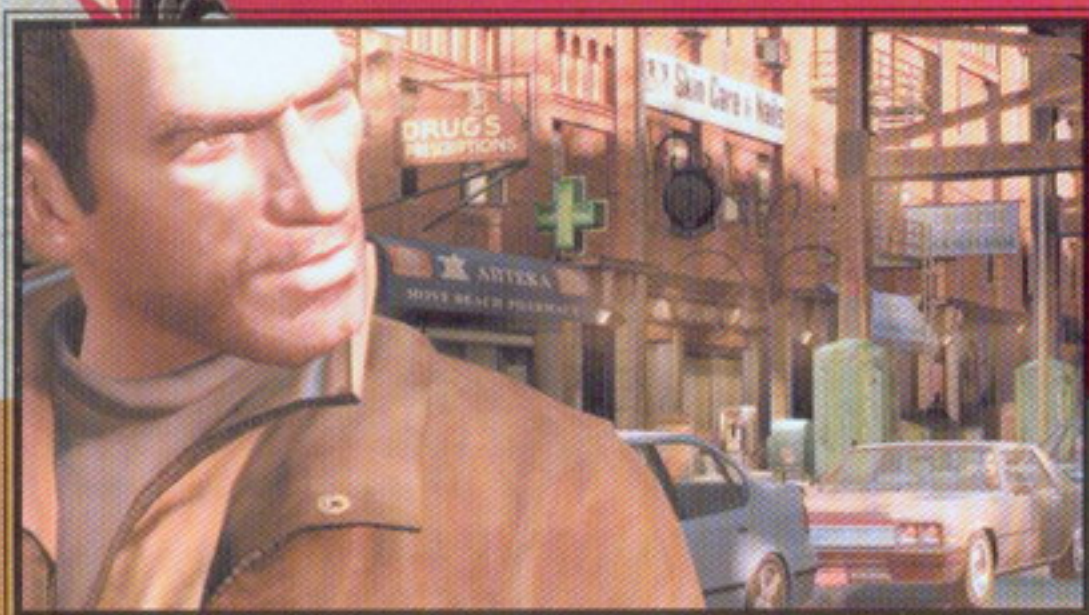
либо решают проблемы другие, либо они покоятся в земле в каком-нибудь заброшенном лесу. На этот раз пофигисту Роме повезло.

Welcome to New York City, Добро пожаловать в «Либерти», Ю Ар Велком! В общем, бонжорно, генацвале! Поездка по виртуальному Liberty City – самая натуральная экскурсия по американской мечте. Новый движок (RAGE) позволяет выдавать потрясающей красоты картинку. Лица персонажей почти натуральны, высотные дома на улицах кружат голову, автомобили и дороги смотрятся более отчетливо и реали-

стично. И пусть скриншоты GTA IV не похожи на фотографии Нью-Йорка, в движении город живой и кажется вполне реальным. Отблески солнца на асфальте и его блики в окнах помещений, чистое небо над головой, аккуратно скроенные модели автомобилей и, наконец-то, нормальные пешеходы – всего лишь внешняя шкура игры, очень красивая и по-настоящему жизненная.







но покрывающая собой довольно-таки серьезный мозг.

Интеллектуальная составляющая города также на высоте. Разработчики проекта весьма амбициозны и считают, что в GTA IV нужно все делать только в самом лучшем виде или не делать ничего вообще. В целом, с ними можно согласиться, ведь это правильный подход. Не была бы внешняя красота Liberty City так эффектна и атмосферна, если бы не ее техостанстка. Так, пешеходы теперь не просто стая безмозглых дуболомов, которые ходят взад-вперед и лишь изредка выделяются из толпы. В Нью-Йорке очень много приезжих, и это резко бросается в глаза. Встретить абсолютно одинаковых прохожих на улице не представляется возможным. Но разная внешность наполняющих улицы двуногих созданий – всего лишь для отвода глаз. Намного интереснее наблюдать за каждым в отдельности.

Вот один из них курит сигаретку, за ним следует деловой мен и что-то обсуждает по телефону, еще кто-то читает газету или завязывает шнурки. Кто-то «ловит гаву», кто-то спешит по своим делам. И так далее. Такое поведение виртуальных Homo Sapiens делает город еще живее в своем неповторимом разнообразии.

Еще одна интересная особенность города – его схожесть с реальным Нью-Йорком. В этом городе побывали почти все, кто так или иначе связан с разработкой GTA IV, даже выходцы из Европы, Африки и Северного полюса. Моделлеры постарались сделать каждое здание уникальным и похожим на прототип большого сити. Одинаковые постройки встречаются в LC редко, к тому же есть очень много зданий, в которые можно зайти. Что характерно, теперь в здания можно даже заглянуть с улицы. И правильно: лучше сперва осмотреться вокруг, а после этого ломиться в незнакомые стены.

## Пешком? С чего это вдруг? А где GTA?

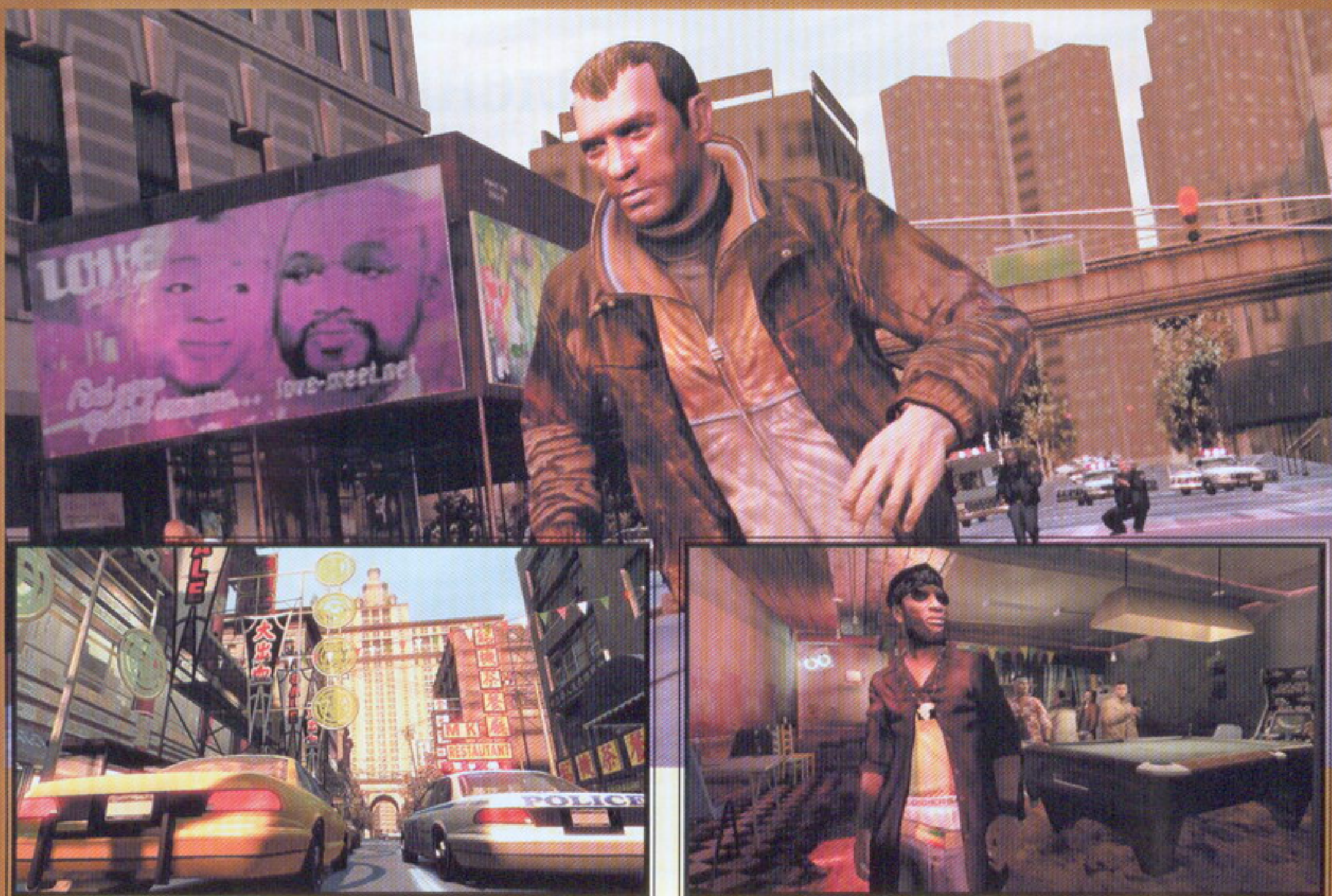
Если в San Andreas, Vice City и GTA III в каждой машине был ключ зажигания, а двери по каким-то причинам оставались незапертыми, здесь все иначе. Постепенно приближая сериал к реальной жизни, разработчики поставили на все автомобили замки и вытащили из них ключи. Теперь Нико придется некоторое время покататься на общественном транспорте, побыть, так сказать, в шкуре простого смертного. Да и чего в пробках-то стоять. Кстати, о передвижениях и реалистичности. Главный герой теперь передвигается не спеша, у него в ногах нет ни правды, ни реактивного самолета, так что идти бандито-гангстеро-американо-эмигранто будет с той же скоростью, с которой передвигаемся мы. Через некоторое время, когда Нико признает, что автомобили – это все-таки круто, он начнет искать в городе машины с открытой дверью. А

если не найдет – разобьет двери с кулака или аккуратно откроет ее дубиной, сядет в удобное кресло и приступит к изучению техники автоугона. Если его никто не выпихнет из машины и не начистит чичу, угон можно будет считать удачным. Если нет – удачливым можно будет считать хозяина машины. Кстати об автомобилях. Купленная в прошлом году пачка учебников по физике за седьмой класс таки пошла разработчикам на пользу. Игрок будет чувствовать скорость автомобиля, маневренность, вес и прочие ее характеристики. Внешне машинки смотрятся красиво, однако, как и прежде, ни о каком лицензировании речь не идет. Относительно системы повреждений ничего не известно, но, зная, что Rockstar берет курс на реалистичную физику, можно быть уверенным, что с этим все будет в порядке.

Но не только автомашины стали физически зависимыми. Наш протекже тоже передвига-







ется в лучших традициях Ньютона и МарьВанны (училка по физике со школы, овца редкая). Когда этот бронешкаф идет напролом, пешеходы перед ним расступаются, особо нерасторопных тормозов Нико бросает ап стену головой, попадающих под ноги животных расплющивает, даже не поинтересовавшись, как их зовут. Поднимаясь под горку, Ник каждый раз делает это поразному. Пешеходы тоже обладают разной походкой. Может показаться глупым, но это делает город GTA неповторимым и живым. Все происходит, как в реальной жизни, а ведь именно к этому и стремятся панове разрабы.

### Мы спросили: «А как на счет свободы?»

Разработчики GTA IV отвечают многочисленным геймерам со всего мира положительно. Свобода здесь есть везде, во всем и потому что. Главный ключ к ней — ваша мабила, без которой

сегодня не обходится ни один мало-мальски крутой перчик. Позвони девченке по кличке Vasilisa, она приедет к тебе на встречу, и вы прекрасно проведете время вдвоем. Не хочешь (видеть) Vasilisa, набери Папандополо и обсуди с ним дела насущные. Или же набери номер оружейника, договорись о встрече. Что угодно. Но мабила — не только способ назначить встречу. Приехав на стрелу с незнакомцем, можно набрать его на трубу и таким образом вычислить, кто есть кто. Еще одна интересная особенность свободного геймплея — процесс выполнения миссий. Взяв на себя задание, вы, например, назначаете встречу на определенное время. Приехать на нее или нет — ваше право, но времени еще много. А что, если встреча в 12:00, а в 10:15 у вас украли документы, которые нужно передать на эту встречу. Интересно, что на встречу можно добраться своим ходом или же вызвать такси. В нем можно сидеть и наблюдать город, или

же отменить просмотр поездки и сразу попасть к месту назначения, сэкономив время. Вообще взаимодействие с окружающим миром здесь реализовано по самому высшему разряду: у вас есть банковская карточка, на которой хранятся деньги. Их можно снять или же положить на счет какую-то сумму. Наличкой можно подкупать людей, но ее могут у вас утянуть хулиганы.

\*\*\*

В первом квартале 2008 года игра появится на консолях нового поколения — Xbox 360 и PlayStation 3, однако уже сейчас на эти же консоли доступна демка для свободного скачивания. Опробовав ее, мы можем со 100% уверенностью заявить, что игра удалась. Отличный город с разнообразными зданиями и живыми людьми действительно похож на реальный Нью-Йорк. Сюжетные миссии сделаны действительно классно, мы их выполняем, как в реальной жизни, ездим на встречи, решаем вопросы, заводим связи и задействуем

их для решения проблем. Единственное, что нам не очень понравилось — то, что главного героя теперь особо не прокачаешь. Его можно одеть, купить ему несколько вещей, гаджетов, придать ему собственного стиля, однако он теперь не страдает от переедания, не может качать мышцы и т.д. Этих прелестей от Andreas нам в наследство не оставили. В общем, все тип-топ. В сети постоянно ходят слухи о том, что игрушку в скором времени портируют на ПК. Случится ли это, и сколько дней/месяцев/лет придется ждать — доподлинно неизвестно.

Очень серьезный криминальный авторитет, Генацвале Папандополович





# Маленькая история о Большой игре

*Kingpin: Life of Crime*

Action

Разработчик: Xatrix Entertainment

Издатель: Interplay



Английское слово Kingpin означает «центровая келья» или «криминальный авторитет» (сленг). Но еще это слово является названием эпикальной игры, которая внесла неоценимый вклад в развитие жанра. Этот зубодробящий экшен от создателей легендарной Syberia помнит каждый, кому посчастливилось хотя бы полчаса поиграть в эту «жирную» игру. Удивительная атмосфера гангстерски-беспредельного мира, в идеале воссозданная лос-анджелесскими ребятами из компании Xatrix, не могла оставить равнодушным поклонников жанра и во многом стала диктовать правила общего направления развития игр Action. Пока большинство игроделов души не чаяло в неземных героях, чуваках со сверхспособностями, или же простых смертных с шестиствольным пулеметом в руках и ракетными установками под мышками, Xatrix решили уделить внимание личностям более обыденным. Конечно же, их ге-

рой ничем не уступал всем вышеперечисленным, вот только мир спасти ему и вовсе не к чему =)

## Пролог: чувак, у тебя есть доллар?

За основу сюжета взята история об одном милом парне, который стал на извилистый путь тогдашней жизни (речь идет о 30-х годах прошлого столетия). Как и большинство персонажей населяющих пространство Kingpin, нашего героя, без лишних угрызений совести, можно было подвести под жирную черту выражений «нигде не работающий» и «не единожды судим». Такой себе образ уголовника-рецидивиста, для которого цена жизни первого встречного измерялась количеством купюр в его кошельке, а круче его огнемета были только вареные яйца феникса. Оказавшись однажды на помойке, как это часто у них бывает из-за денег, он, собрал в один кулак всю свою ненависть, а в другом, зажав кусок металли-

ческой трубы – отправляется восстанавливать справедливость. Путь нашему герою предстоял нелегкий. Раз, два и из грязи в князи – это ведь только в сказках, а здесь нужно тяжело работать. Поначалу придется мелочь по карманам «тырить» у бездыханных тел, которые еще несколько мгновений назад чего-то там на английском о маме твоей лепетали, пока совсем близко не познакомились с пресловутой железной трубой. Там смотри и зеленые водиться начнут – ствол у барыги прикупишь. Вот уже и братва на тебя совсем по-другому смотрит. И жизнь веселая и жить веселей. Мало-помалу начинаешь приобщаться к бандитской обществу. Новые знакомые за пару бакинских готовы делать за тебя грязную работу, ограбленные магазины и взломанные сейфы оставляют свой благоприятный отпечаток на материальном положении и все бы хорошо, но... Но местному авторитету все это как-то не по душе, как ни как, одним де-

лом занимаетесь, а конкуренция и вовсе не в моде. Приходится опять возвращаться к мысли о мести и, убирая на тропе войны серьезных пацанов, подосланных «большим папой», шаг за шагом подбираться к взмыленному счастью, аки не нагнуть весь Лос-Анджелес.

## Из техники игростроения

Графическая составляющая игры была позаимствована у Quake II. Возможно, поначалу показалось, что решение далеко не из лучших, но к релизу игры все стало на свои места. Время, которое могло уйти на создание собственного движка, не было потрачено зря. Оптимизированный движок, вооруженный динамическим освещением и тенями у всего и вся, уютно чувствовал себя далеко не с каждой видеокартой. Детализированные 32-битные текстуры объектов и моделей, на то время были уделом далеко не каждого пользователя ПК. Около







800 полигонов на одну модель! Да что и говорить, с эстетической точки зрения игра могла удовлетворить даже самых требовательных игроков и стала объектом подражания на рынке компьютерных игр.

Жители (NPC) всей этой красоты тоже радовали не только неукротимым матерным потоком, но и количеством извилин в своем искусственном мозге. Огромный бритоголовый отморозок мог послать вас куда подальше, раньше, чем вы успеете раскрыть рот, но стоило вытащить ствол покруче и дяденька становился куда приветливее. Также он убегал от вас, если не был уверен в том, что сможет отвесить люлей, или же, гнался за вами, если убегали вы. Оружие как всегда на первом плане

и его в игре более чем достаточно. От вышеупомянутой трубы, цепи и чисто гангстерского оружия – бейсбольной биты, до более эффективных средств решения споров в лице пистолета, дробовика, автомата, гранатомета, ракет-ланчер, огнемета и снайперской винтовки.

1999 год, это было давно, но и в те времена геймер был привередлив. Удивить его величество второсортной стрелялкой, которых уже тогда на рынки куры не клевали, было далеко не просто. А Xatrix в свое время неплохо отличились, проложив тропу к геймерскому сердцу. Она проходила через незамысловатый сюжет на базе движка Quake II, с огромным арсеналом оружия и разнообразны-

ми уровнями, но главная роль, безусловна, была отведена атмосфере игры. И дело тут было не совсем в мотивчике на манер «Крестного отца», уже тогда игроделы вплотную подошли к успеху, которого в свое время добились разработчики DeusEx, а после и RockStar со своим творением GTA. Xatrix открыли дверь в новый мир под гордым названием свобода. Игрок был волен свободно передвигаться городом, обращаться к местным отморозкам с разной интонацией, покупать оружие в магазине, нанимать людей и вообще развлекаться в свое удовольствие. Завершала прелестную композицию, подчеркивающая атмосферу по-гангстерски беспредельного мира, звуковая дорожка группы Cypress Hill.

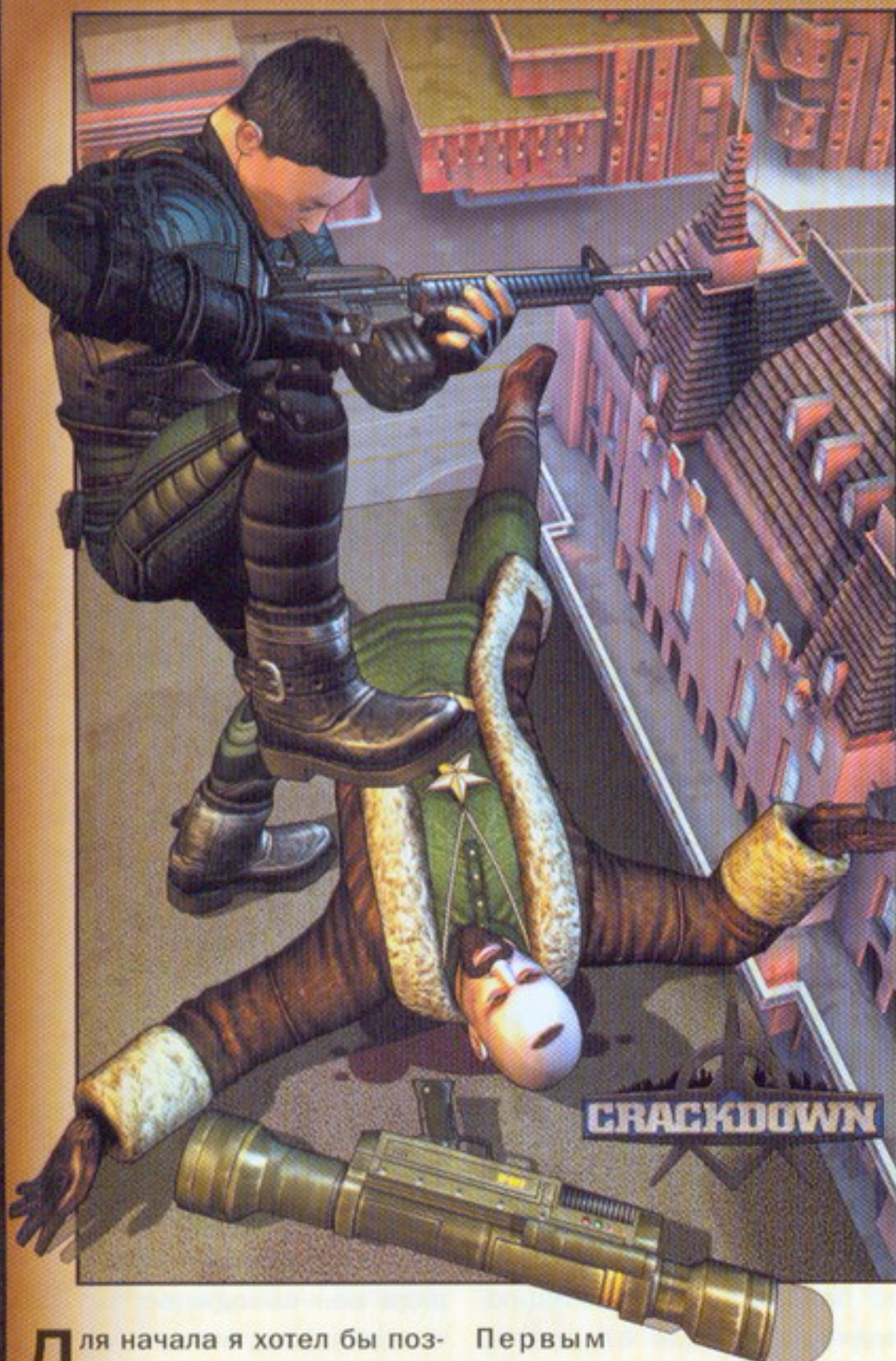
## Нет! Теперь не то время!

Примерно такой мы запомнили игру Kingpin: Life of Crime. Игру, которую скорее можно классифицировать небольшим миром творчества и фантазии Xatrix Entertainment. Грамотное, местами странное и, безусловно, любопытное сочетание лучших игровых качеств жанра в одном проекте в свое время вознесло творение лос-анджелесских ребят на наивысшую ступень признания среди геймеров. Да, возможно, сейчас это похоже на мифологию игровой индустрии – нечто сказочное, фантастическое и из ряда вон выходящее. Но это только потому, что время у нас уже совсем другое =)

Морковко ГангсерЧер







# Crackdown.

## Пришить, посадить, замочить – и другие работы по хозяйству.



Для начала я хотел бы познакомить вас с человеком, единолично ответственным за то, что поколение Мак-Дональдс способно отличить «мафию» от «мафина». Девочки и мальчики – это Дэвид Джонс, Дэвид Джонс – это девочки и мальчики.

Дэвид – бывший глава британской студии DMA Design (DMA – это Doesn't Mean Anything), друг всех индейцев, папа сериала Grand Theft Auto и дедушка всей движухи, порожденной GTA. Сделав самые лучшие игры на тему мафии современных и мафии дней минувших, он устал клепать одну за другой бесконечные «GTA: Банды Борщаговки», «GTA: Атака на булочную» и тому подобные, и открыл собственный игровой бутик. Сейчас Дэвид инфицирует

умы молодежи, скрываясь за вывеской Real Time Worlds.

Первым делом он взялся за уничтожение мафии будущего. С выбором банд он не помелочился, собрав в виртуальном городе Pacific City весь гербарий Интерпола. Тут тебе и латиносы, и самураи-якузды, и даже русскоговорящие выходцы из западной Европы. Понятное дело, что с таким населением, происходящее на улицах мало чем напоминает слет-симпозиум энтомологов и натуралистов. И поколачивают прохожих не за дело, и пальнуть могут за «просто так». Да чего уж там – и взрывают, случается, то тут, то там. Город суров. Для мирного жителя Pacific City единственный вариант не получить зубами об стенку – это тихо лежать дома и спать зубами к стенке.

Город суров, но красив. Pacific City – один из самых реалистичных и проработанных го-

родов в истории электронных игр. 35 квадратных километров открытых пространств – это вам не веник за гаражами скурить.

Горизонты прозрачны и необъятны. Небеса честно меняют цвет и свет в зависимости от времени суток. Окружающие предметы честно следуют всем законам физики. Табельное оружие и удары в табло – одинаково эффективны и эффектны. Машины срываются с мостов, выбивая из водоемов высоченные волны. Каждый карниз и балка в стоэтажных небоскребах – интерактивен, если ты достаточно активен.

Мафиози сделаны колоритно и со знанием дела. Столкнувшись с такими лицом к лицу, хочется сдать мобильник и норковую шапку, тихо извиниться, лечь на асфальт и плотно прикрыть почки локтями.

### Широка спина Моя родная

Crackdown – это, как модно сейчас выражаться, паркур с автоматом. Вы управляете здоровенным детиной, накачанным генетическими модификаторами, что твои «ножки буша». К тому же он законсервирован по мочки ушей в танковую броню и напигован самыми последними разработками в области электроники, автомобилестроения, огнестрельного оружия и прикладного садоводства. Ваша и, соответственно, его цель – зачистить весь город.

А десерт без очереди тут в том, что парни из Real Time Worlds сумели освоить фишку из «Матрицы», которую не смог украсть и адекватно воплотить еще ни один игродел. Помните сцену, где Морфеус сгасает с одного небоскреба на другой? Вот-вот. Именно то,







что вы подумали. И так вы будете проводить 90% времени, поливая все живое из автомата, что из шланга.

Начинается все с невинных скачков, но по мере того, как силы генетически модифицированного бойца растут, он принимается сигать по крышам так, что голуби в городе начинают гадить вдвое чаще. Увеличиваются не только ваши способности прыгать. Чем больше вы водите машину, тем лучше вы управляете ею, чаще стреляете – реже промахиваетесь, любите пригреть негодяя сверху мусорным баком, значит, вскоре бочонок можно будет заменить грузовичком.

Игровой процесс Crackdown конкретно беспощаден к тем, кто в детстве на каруселях желтел лицом и пачкал кресла и перила. Поначалу ощущение такое, будто вас заперли в бочке с горящими петардами и спустили с одесской потемкинской лестницы. Первые полчаса вестибулярный аппарат работает на пределе, и лишь потом калейдоскоп крыш, мостов,

трассеров пуль, взрывов и перевернутых машин постепенно складывается в цельную картину. Remember, agent – skills for kills. Skills for kills.

— Ты кого это душой назвал?  
(С) Пуля

Не знаю, как вас, а меня в стрелялках больше всего кумарят ситуации, которые я для себя называю «синдром летучего голландца». Поясню. Не так давно я общался с режиссером, который снимает документальный фильм о загадочных яхтах, которые дрейфуют летучими голландцами в океанах. Без единого повреждения и без единого члена экипажа на борту. Объясняется эта загадка довольно просто. Скажем, собрались ребята отпраздновать второй день плавания. После четвертой бутылки шампанского вся честная компания дружно решает освежиться: «Ну что, на счет три? – Фигня вопрос!». А борта у яхты минимум метра по пол, и лестницу никто не подумал спустить, да на борту никого не остается... В общем, локоть близко, но не укусишь. И минут через пять бодрого плескания ребята начинают серьезно задумываться, что же они, собственно, начудили. Впрочем, на размышления у них остается еще достаточно времени. Где-то дня полтора, два от силы, по статистике знакового режиссера. Если повезет с акулами, конечно.

В Crackdown даже на самом хардовом уровне сложности полностью исключена ситуация, когда, бодро сиганув в процесс, ты два дня плещешься, безрезультатно штурмуя скользкие борта. Всегда найдется лазейка, обходной путь. Количество вариантов – не ограничено.

Все происходит достаточно быстро – куешь, пока горячо. Врагам либо сразу приходит кузнец, либо уже – куй там. В смысле, куй там, в другом месте.

Во-первых, тебя никто не ограничивает в выборе целей. Обломавшись в одном месте, ты смело можешь штурмовать цитадель любого другого босса. Тем более, что в этом городе все взаимосвязано. Убив авторитета попроще, вы вдруг обнаружите, что и предыдущая мишень стала намного доступнее. А все потому, что вы, к примеру, замаслинили парня, который занимался поставками оружия – и во всем городе появились резкие перебои с убийственным калибром; или ведущего наркобарона – и тогда его коллеги без дозы останутся в жесткой ломке, что тоже облегчает вашу задачу.

**Вынул Сашка финку, зверски улыбнулся...**

Все мои постоянные читатели (а это моя мама и большой парень с битой, который продолжает надеяться, что я таки сболтну в одной из статей свой до-



машний адрес) уже знают о моей любимой игре. В каждой рецензии я выискиваю скрытый смысл, который разработчики на самом деле закладывали в имя своего детища.

Так вот, название Crackdown отсылает нас к зелью crack, которое нынче чрезвычайно популярно среди глупых американских школьников. Вставляет эта игра ничуть не хуже, привыкание – не меньше, а колбасит гораздо дольше.

Дорогие мои, не употребляйте наркотиков, не стреляйте в домашних животных и не слушайте группу «Фабрика». Ну а если так случится, что вам придется выбирать, какой запрет нарушить – второй или третий, нарушайте все-таки второй.

Всем спасибо.  
Ваш Olmer







# Mafia

То, что «мафия бессмертна» знают практически все. А уж если вы держите в руках этот журнал, то есть интересуетесь темой криминальных игр, наверняка знаете о мафии – ее законах, происхождении, видных личностях, и многом другом – практически все... Или же нет? Как, вы даже не знаете, откуда произошло слово «мафия»? В любом случае нам придется рассказать вам многое, чтобы вы могли глубже окунуться в мир игр криминального жанра.

С чего бы начать? Пожалуй, стоит начать действительно с Mafia – ведь именно из-за этой игры мы решились на такой необычный спецвыпуск, полностью посвященный теме организованной преступности в играх. Нам пришлось перекопать немало иностранной литературы, чтобы найти достоверные сведения о мафии и ее происхождении. Ведь в русской литературе, как офлайновой так и на И-нет ресурсах, мало что соответствует действи-

тельности. К примеру, практически все русскоязычные источники говорят, что «мафия» – это аббревиатура от «Morte Alla Francia Italia Anela» (которую переводят как «Смерть Франции, вздохни Италия»), фразы, которая якобы служила лозунгом в сицилийском восстании 1282 года. Лингвисты же усматривают в этой фразе легкий маразм – слово «anela», которое в переводе означает «тяжело дышать», никак не подходит на слово лозунга пролетариев Сицилии, которая в то время к Италии не относилась. До тех пор она была мусульманской страной, захваченной норманскими завоевателями, которая в дальнейшем подчинилась французским правителям, при этом имела собственный язык, отличный от итальянского. А частью Италии остров Сицилия стал вообще в 1860 году, когда его захватил Гарибальди сотоварищи. В общем, «Morte Alla Francia» явно идет лесом...

Что же тогда правда? Версий несколько, но все они очень схожи. К примеру, одна из них говорит, что именем самой известной организованной группировки стало старое сицилийское слово «мафиусу», которое произошло не то от арабского «махъяс» – «вызывающе нахальное хвастовство», не то от арабского же «марфуд» – «отвергнутый», «изгой». Само же слово «мафиусу» на Сицилии испокон веков (или, как минимум, примерно тысячу лет) значило «отвага», «бесстрашие». Вторая из распространенных версий гласит о том, что слово прижилось после выхода в свет пьесы, которая называлась «I mafiusu di la Vicaria» – «прекрасные викарийцы», где «Викария» – известная по всей Италии сицилийская тюрьма города Палермо. В пьесе говорилось о бандах тюрьмы Палермо, и ни разу не упоминалось слово «мафия». Но то, что оно присутствовало в названии, сыграло решающую роль в возникновении слова.

В итальянской мафии строгая иерархия. Над всеми стоит **Capo di Tutti Capì** (руководитель руководителей, «босс боссов») – руководитель всех семей и организаций.

**Capo Crimine** – то есть «криминальный руководитель», это глава криминальной семьи, он же **Дон**. Также называется **Capofamiglia** (дословно – «глава семьи»).

**Capo Bastone** («руководитель с жезлом власти» или в переносном смысле «...с дубинкой»), он же **Sotto Capo** («под-глава») – это второй человек в семье.

**Caporegime** («руководитель структуры» или же каторежим), он же **Capodecina** – главный на «улице», руководитель команды из группы **Sgarrista**, то есть боевиков. Чаще всего руководит группой из 10 бандитов, поэтому и название **Capodecina** – буквально «глава десятки».



**Sgarrista**, они же **Soldati** – боевики группировки.

**Picciotto**, то есть «маленький человек» – это не регулярный член банды, который привлекается для выполнения отдельных заданий.

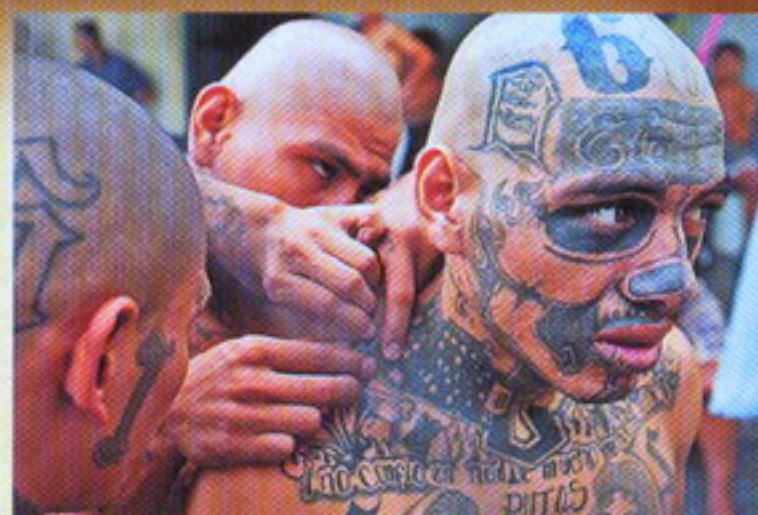
**Giovane D'Onore**, то есть «парень чести» или **Uomini D'Onore** «человек чести» – это член группировки не-итальянского происхождения. Он ставится ниже всех в иерархии только потому, что он не может стать главой группировки, хотя зачастую выполняют функции капорежима.

Отдельно стоит **Consiglieri** (консильери, советник) – не боевой член семьи, который обладает немалыми полномочиями и отчитывается только перед Доном или **Capo Bastone**. (На забавного «псевдо-консильери» можно посмотреть в фильме «Анализируй это!»).





Слово «гангстер» образовано от слова «gang» – это глагол «объединение злоумышленников» или, если попытаться более точно передать смысл слова, «объединяться для того, чтоб сделать нечто плохое или противозаконное». Гангстер, соответственно – «тот, кто объединился с кем-то, чтоб сделать плохое».



В любом случае, стоит сказать, что этим словом банды сами себя не называли, их так именovali только мирные жители Сицилии. Слово прижилось после того, как его употребил в отчете префект Палермо по имени Филиппо Антонио Гуалтерио. С тех пор оно стало встречаться в письменных свидетельствах властных структур, в литературных произведениях, а позже его подхватили и сами «мафиози». И мы, чтоб не путаться, будем называть этих лихих бандитов «мафиози» – так уж принято.

Сейчас, когда говорят слово «мафия», то подразумевают любую упорядоченную криминальную структуру, достаточно большую и очень влиятельную. Но самой известной мафией остается сицилийская. Многие знают, что на Сицилии организация эта называется «Коза Ностра» (Cosa Nostra – в обоих словах ударение на первый слог), многие знатоки даже переводят это словосочетание как «Наше дело», но мало кто знает, что, во-первых, слово «cosa» имеет много значений. Из-за этого грубый, но наиболее точный вариант перевода словосочетания звучит примерно так – «такой же, близкий по духу». Да, это совершенно противоречит устоявшемуся «Наше дело», но сами мафиози говорят, что словосочетанием «коза ностра» они называют не саму организацию, а людей, в нее входящих: «Он из нашего теста», «Занимается тем же». И, во-вторых, сицилийские мафиози не называли свою организацию «Коза Ностра». Как вам это? Вот так вот! Впервые, чтоб как-то

определить тех людей, на которых он «стучал», американский мафиози Джозеф Валачи сказал, что он имел дело с «ла коза ностра» – мягко выразившись, он намекнул, что эти люди были такими же, и занимались тем же, что и он, и его друзья. После этого ФБР подхватило интересное выражение, и в американской прессе слово «мафия» тут же заменили словом «коза ностра», при этом используя написание с больших букв и с артиклем «La». Позже, как это ни странно, слово приняли и в Италии, и на Сицилии.

«Мафий», в принципе, есть несколько – кроме сицилийской, которая прославилась по всему миру из-за деятельности в США, где потомки сицилийских мафиози развернули свой черный бизнес, есть еще как минимум три крупные итальянские структуры подобного рода. Первая – так называемая «Ндрангета» (образно «Почетное общество»), которая управляется из провинции Калабрия, «Каморра» из провинции Кампания и «Сакра Корона Унита» из провинции Апулия. Самый большой прикол в том, что все знают «Коза Ностру», отдельные начитанные личности вспоминают «Каморру», а вот о «Ндрангете» знают не так много, в то время как она – наиболее влиятельная криминальная группировка в Италии, оборот которой составляет около 3,5% валового национального продукта всей Италии, то есть, если говорить просто и грубо, каждый 30-й заработанный в Италии евро приходится на бизнес «Ндрангеты».

Еще одна отличительная черта якудза – обряд «юбицумэ», при котором якудза, подчиненный которого или который сам провинился перед главой клана – оябуном, отрезает себе фаланги пальцев. Чаще всего мизинца. Все люди делают ошибки, и у среднего якудза нет как минимум одной фаланги одного мизинца.



Кроме итальянских в мире функционирует очень много других гангстерских группировок. К примеру, все знают по фильмам о китайской Триаде или о японской Якудза. Но мало кто знает, что банды мотоциклистов «Ангелы Ада» и менее известные у нас Outlaws, Bandidos, Pagans MC – также причисляются к структурам, сходным с мафией. К примеру, член английской группировки «Фирма», не так давно посетивший Москву, при выборе места, где ему будут делать памятную московскую татуировку, сказал, что не будет идти в тату-салон, имеющий отношение к Hells Angels, потому что он в составе Outlaws объявил войну «Ангелам» после убийства члена одной из группировок представителем другой группировки. «Фирма», к слову, тоже примечательная структура: она настолько известна и популярна в мире, что с одного из ее боссов был срисован Крис Большой – герой Ви-

ни Джонса в фильме «Карты, деньги, два ствола», а ее символ – кастет на золотой цепочке, – используется известными дизайнерами одежды и аксессуаров.

Якудза носят татуировку, покрывающую практически все



тело. Сейчас, правда, якудза очень сильно притесняют правоохранительные органы Японии, поэтому дань традициям отдают немногие новоиспеченные члены якудза. Но речь не об этом. Группировка лос-анжелесских выходцев из Гондураса и Сальвадора под названием Mara Salvatrucha («Сальвадорские муравьи-воины») или MS-13 тоже отличается татуировкой. Боевики MS-13 (впрочем, как боевики других сальвадорских группировок – например, Mara 18 и другие) наносят тату с названием банды на свое тело или даже лицо. При этом наколка на лице чаще правило, нежели исключение.





# Происхождение видов

**Омерта (omerta)** – «кодекс молчания» мафиози, подразумевает, что член организованной преступной группировки ни при каких обстоятельствах не станет сотрудничать с правоохранительными органами, даже в случае, если мафиози был арестован по обвинению в преступлении, которого не совершал, и ему грозит наказание. Первым из боссов мафии, нарушивших омерту (таких людей называют словом «пентито»),

предложили воспользоваться программой защиты свидетелей в Италии (в США к тому моменту она существовала уже около 15 лет, но в Италии это был первый случай). Бушета был выслан на родину в Италию из Бразилии, куда отправился по вопросам «бизнеса», и, к тому времени уже весьма разочарованный в мафии, решил покончить с собой. После неудачной попытки суицида, решил, что это судьба, и обратился к судье **Джованни Фальконе** с предложением

стать информатором. Взамен он получил пожизненную защиту. Во время слушания дела впервые достоянием общественности стал тот факт, что «Коза Ностра» управляется собранием боссов под названием «Купола», и что «Коза Ностра» это

действительно одна большая организованная структура, где существует иерархия, свои законы и правила.

В деле известном как «**Макси Суд**» (в значении «Большой Суд»), по наводке Томмасо Бушета в тюрьму попало более 350 членов мафиозных группировок – от «рядовых» до главарей. Позже он принял участие как свидетель и в нашумевшем деле «Связь через пиццерию». По материалам

следствия было снято немало фильмов, в том числе и «**Свои парни**» или **Goodfellas**, с Реем Лиоттой, Джо Пешши и Робертом Де Ниро, а прототипом Джеймса Конвея, которого сыграл Де Ниро, был легендарный мафиози **Джеймс Берк**. Причем в фильме предполагалось использовать имя «Берк», но дочь Джеймса Берка заявила, что подаст в суд на компанию с иском в 100 тысяч долларов за использование реально-го имени ее отца, и продюсеры решили сменить имя на Конвей – это девичья фамилия матери мафиози.

Бушета умер от рака в 2000 году в возрасте 71 год. Последние 15 лет своей жизни он прожил где-то в США, что так и осталось секретом для властей страны.



Томмасо Бушета



был **Томмасо Бушета** (Tommaso Buscetta).

Кстати, тот же Томмасо стал первым человеком, которому



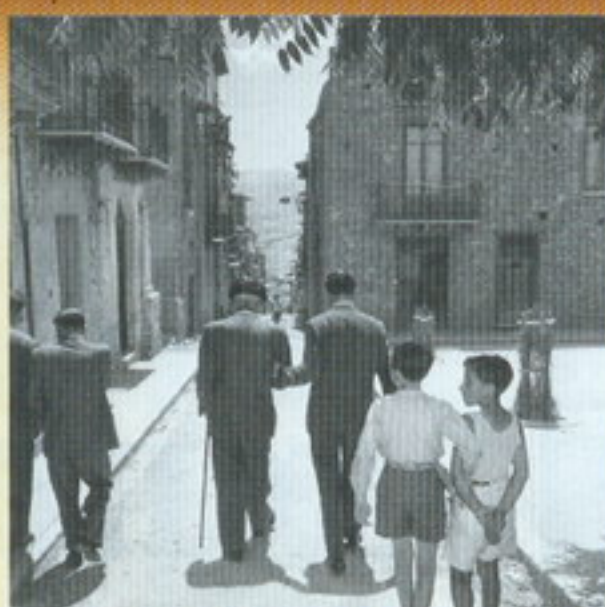
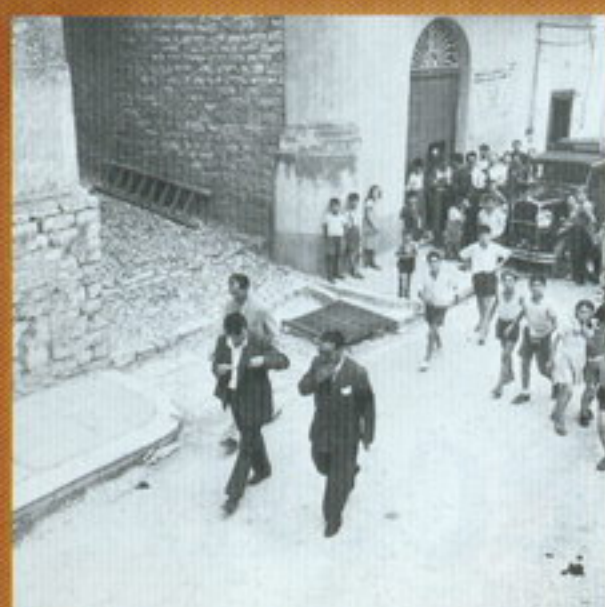
Goodfellas



Джеймс Берк







В кино и в играх мы много раз видели и даже участвовали в мафиозных семьях. Понятие «семья» действительно существует. Крупных и очень влиятельных мафиозных семей в США не так много – их всего пять. Именно о них рассказывается в книге, фильме и игре «Крестный отец». Названия семей в этом произведении были изменены.

Семья Бонанно под управлением Винсента Дж. Башиано или Винни Роскошного. Винни был заключен под стражу, и поэтому всеми делами сейчас занимается Сальваторе Монтана, он же Сал Металлист. Его заместителем является Николас «Никки – Игральные кости» Сантора (другой заместитель Майкл «Микки Нос» Манкузо также сидит в тюрьме), а консьюеры семьи – Энтони «Толстый Тони» Рабито.

Семьей Гамбино управляет Джеки «Джеки Нос» Д'Амико. Формально главой семьи яв-

ляется Николас «Маленький Ник» Короцо, но «Нос» стал капорежимом, от есть «работающим боссом» – «представителем семьи на улице», и фактически рулит процессом.



Семья Коломбо под управлением Кармине «Змея» Персико по сути так же живет под руководством капорежима – Томаса «Томми Дробь» Джоэли, в то время как босс находится под стражей.



Семья Дженовезе управляет Марио Жиганте. Эту семью называют «Роллс Ройс» или «Лига плюща» (так же называется объединение 8 старейших привилегированных учебных заведений на северо-востоке США) – за то, что это семья, которая в год проворачивает полмиллиарда долларов США, при этом информаторов в ней единицы, о деятельности Дженовезе известно очень мало.



Бывший глава семьи Дженовезе с неопознанным мужчиной. Только что его отпустили под залог в 1 миллион долларов

А семья Луччезе (под руководством Витторио «Вика» Амузо)

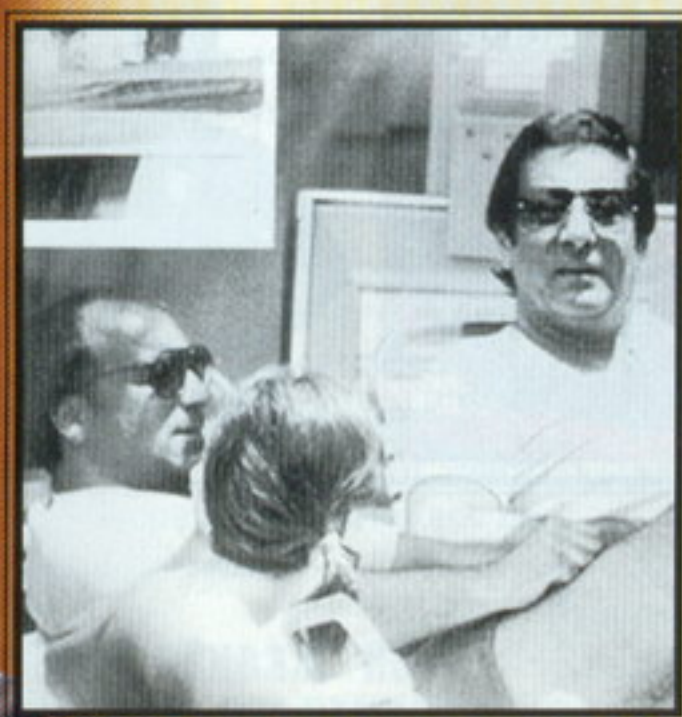


Капорежим Энтони «Тамек» Ацеттуро ныне управляет деятельностью Луччезе в Лонг Айленде

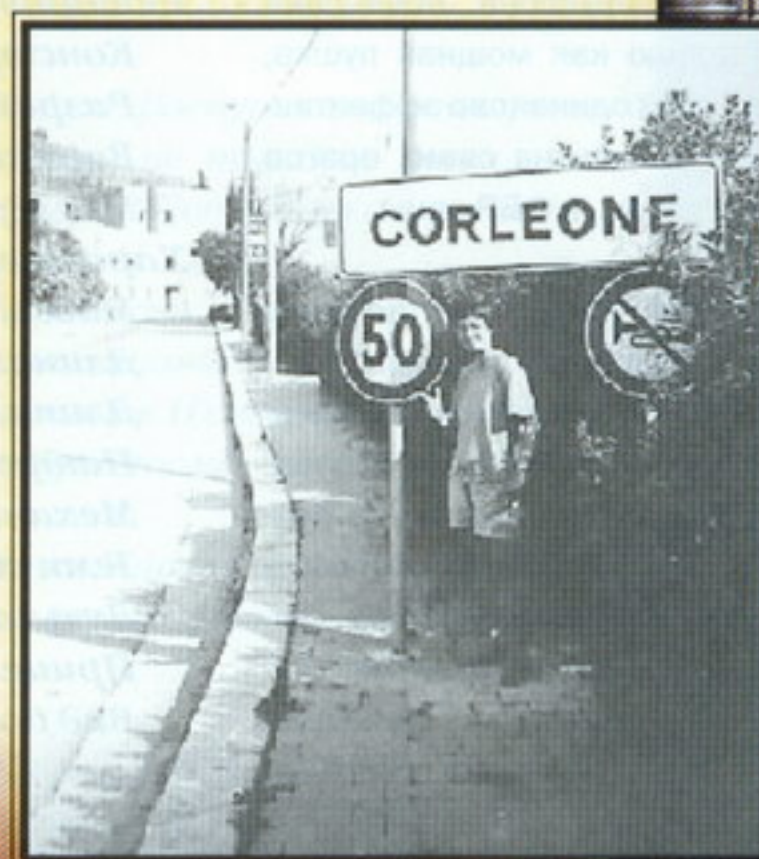
нам хорошо известна: именно о ней рассказывается в уже упомянутом фильме «Свои парни».

В основном деятельность организованных итальянским землячеством в США криминальных группировок контролируют эти 5 семей.

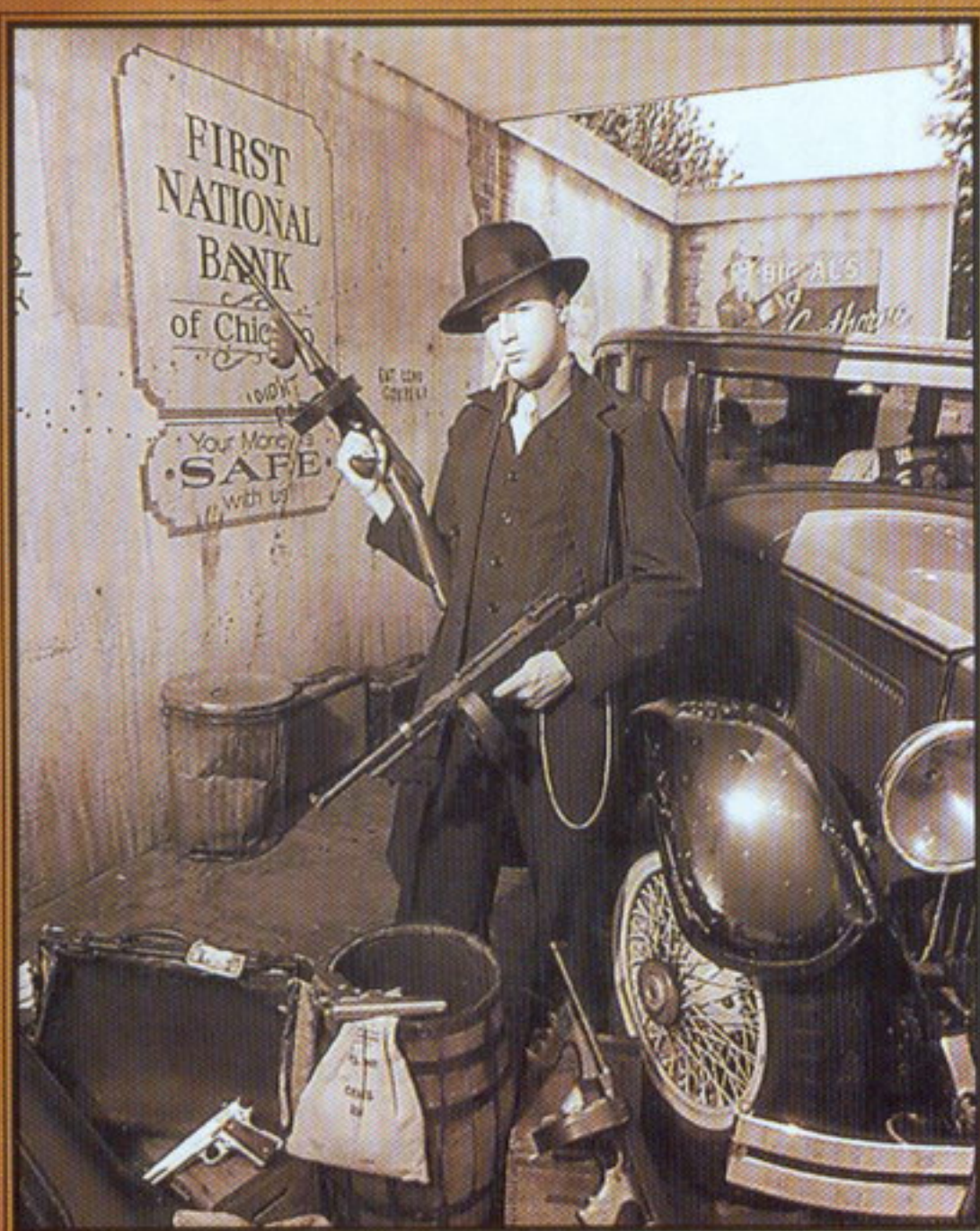
Кстати, главный герой игры «Мафия 2» – некий Вито... Дон Вито Корлеоне – это глава клана Корлеоне в «Крестном отце», сыгранный в кино сначала Марлоном Брандо, а затем и Робертом Де Ниро.



В фильме «Донни Браско» изображена деятельность семьи Бонанно. Джозефа «Донни Браско» Пистоне (на фото слева) был сыгран в фильме Джонни Деппом (на постере слева).







## Томми-ган – оружие гангстеров

Кроме полосатого костюма, черной рубашки и белого галстука образ классического американского гангстера времен Сухого закона и Великой депрессии всегда дополняется автоматом с легко узнаваемым барабаном и ухватистой ручкой перед ним. Гангстер поливает всё и вся свинцом, и при этом может орать «You goddamned muthafu#ker!», может сохранять каменное выражение лица. Главное – Томми-ган, пистолет-пулемет Томпсона, вошедший в историю как мощная пушка, с которой одинаково эффективно охотились на своих врагов и гангстеры, и ФБР-овцы.

Автомат Томпсона получил массу занятных прозвищ: кроме самого знаменитого Томми-ган (Пушка Томми), его прозвали Шорпер («лесоруб» – а позже слово шорпер стало обозначать автомат вообще), Chicago Typewriter (чикагская печатная машинка, Chicago Piano – чикагское пианино), и все за

его скорострельность и убийственную силу. Автомат был компактен, 100 патронов в барабане – большое преимущество, а то, что каждый патрон был размером с реальную маслину – против такого уже не попрешь!

Стоит только представить, что автомат в своей самой знаме-



нитой форме – с двумя рукоятками, прикладом, с поперечными ребрами охлаждения и барабаном на 100 патронов появился в далеком 1921 году. Тогда компания Auto-Ordnance Джона Томпсона запатентовала и наладила на мощностях Colt's Patent Firearms Mfg Co выпуск серийной моде-

ли Томми-гана, которая еще не имела прозвища, а называлась M1921. Всего было выпущено только 20 тысяч стволов, а какой резонанс получила эта марка!

Во время бутлеггерских войн и Сухого закона только о Томми-гане в Чикаго и говорили:

**Тип:** Пистолет-пулемёт

**Страна:** США

**Годы эксплуатации:** 1921–1976

**Использовалось:** армия США, армия Великобритании

**Войны и конфликты:** Вторая мировая война

**История производства:**

**Конструктор:** Джон Томпсон

**Разработан:** 1921

**Варианты:** M1919; M1921; M1923; M1927; M1928; M1928A; M1; M1A1

**Характеристики**

**Масса, кг:** 4,8 кг

**Длина:** 810 мм

**Длина ствола:** 267 мм

**Патрон:** 45ACP

**Механизм:** Отдача свободного затвора

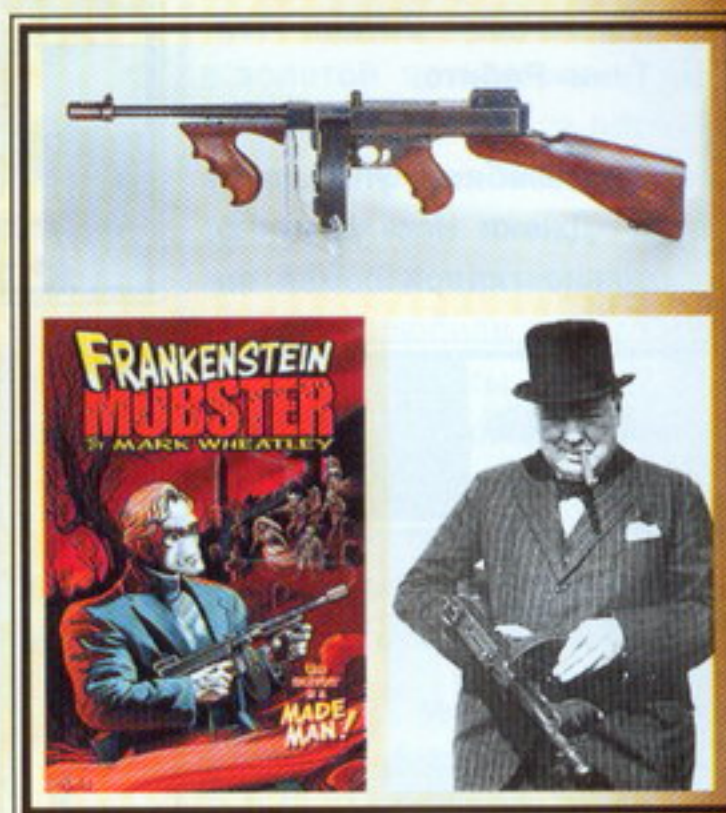
**Темп стрельбы:** 700 выстрелов в минуту

**Дульная скорость:** 280 м/с

**Прицельная дальность:** 100 м

**Вид боепитания:** магазин на 20 или 30 патронов – коробочный; 50 или 100 патронов – барабанный

**Источник:** Wikipedia.org







BIRD'S-EYE VIEW OF THE BUSINESS DISTRICT OF CHICAGO

25 сентября 1925 года, Фрэнк МакЭрланд и Джо «Полак» Салтис расстреляли в Чикаго команду «Крутого» О'Доннела.

14 февраля 1929 года, Макгурн, Фрэд Бурке и прочие товарищи Аль Капоне устроили расправу над 7 людьми из банды Моран в гараже Норт-Кларк стрит.

17 июня 1933 года, Чарльз Артур «Красавчик» Флloyd с двумя гангстерами за полминуты расстреляли четыре машины полицейских на станции Канзас-Сити.

С тех самых пор и повелось: если снимать фильм, писать книгу, рисовать комикс или делать игру про те смутные времена, когда страну разрывали на части жиреющие контрабандисты спиртного и федеральные власти, то обязательно нужно вставить и тот самый Томми-ган.

Scarface, Godfather, Mafia, Mob enforcer – без Том-

псона не обошлось! Да и игры по мотивам военных действий тех и более поздних времен не могут отвертеться: Call of Duty, Medal of Honor, Soldiers at War – в общем, практически все игры, связанные с войной, обязательно дают нам или нашему противнику в руки M1921. Модель настолько популярная, что ее вставили даже в Resident Evil 3.

Стилизация под 30–40-е годы однозначно подразумевает M1921. Вспомните фильм «Маска», старый «Дежавю», любое другое кино – везде мы встретим это удивительное оружие. Теперь, когда вы увидите его в очередной раз, сможете честно сказать – о, об этой пушке я знаю многое: это любимый автомат Аль Капоне, с ним когда-то сфотографировался Уинстон Черчилль, показав важность этого оружия для федеральных властей. Пистолет-пулемет образца 21-го года был любимцев почтовой службы, береговой охраны,

федерального бюро расследований, и за ним стоит много жизней.

### Сухой закон и Бутлегеры

Еще с 1869 года, когда в США была образована Партия Сухого закона (Prohibition Party), в североамериканских штатах поднимался вопрос того, как сделать нацию более «трезвой» в прямом и переносном смыслах. Виной поголовному пьянству члены партии считали большой приток иммигрантов из Ирландии и других стран, где потребление слабых и крепких спиртных напитков считалось чуть ли не традицией. В итоге, по мнению партии, в стране царили совсем не семейные принципы и догмы христианской религии, а, скорее, низменные страсти – к деньгам, развлечениям и работа считалась лишь способом заработать денег на выпивку, нежели дань богу и обществу.

Долгие годы попытки партии установить трезвый образ жизни законодательно не приводили ни к чему, но за 50 лет партия все же собрала достаточно сторонников для





того, чтобы ратифицировать Закон о Сухом законе, согласно которому пивоварни, винокурни и прочие комбинаты по производству «зеленого змия» потеряли лицензии.

Стоит отметить, что, конечно же, введение закона хоть и привело к колоссальным перестройкам в обществе (шутка ли – было закрыто около 100 тысяч разнообразных предприятий, работавших только благодаря существованию спиртных напитков), но в итоге перевело интересы среднего гражданина на другие ценности, нежели «пожрать и выпить». Люди стали читать, интересоваться общественной жизнью и ходить в церковь. Семейные ценности возродились, и после снятия запрета на спиртное прошло еще немало времени, прежде чем молодежь снова стала пить традиционные ирландские пиво и виски.

Однако во время Сухого закона очень многие и не пытались перестроиться, перестав пить, а начали искать пути добыть спиртное – и им на помощь пришли бутлегеры. Поначалу заветные бутылки с вином и более крепкими напитками ввозили из Кана-

ды, засунув фляжку-другую за голенище сапога (отсюда и название «бутлегер» – bootleg по-английски значит «голениище»), а после пошли целые обозы спиртного и появились подпольные фабрики по его производству на территории Штатов. За этим стояла мафия.

Самым известным бутлегером принято считать (и вполне заслуженно!) знаменитого Аль Капоне.

### 700 жизней и Аль Капоне



Когда и где родился Альфонс Фьорелло Капоне точно не известно. Скорее всего, он появился на свет в конце 19-го века, и первый крик великого гангстера услышала Италия. Но это, впрочем, и не важно. Ведь семья Альфонса покинула родину, когда мальчику было лет 10–15, не больше, и

поэтому становление Капоне как человека, чье имя стало нарицательным, происходило в Америке.

Как это бывает во всех гангстерских фильмах, сладкая жизнь переманила молодого помощника мясника на «темную сторону», и Альфонс сначала стал выполнять мелкие поручения взрослых бандитов, а уж потом ему доверили первое «мокрое» дело, и Капоне стал хитменом – убийцей в американской преступной группировке.

Уже тогда между итальянскими мафиозными семьями происходили конфликты, и в ходе одного из них лидером союза семей стал человек, у которого Аль Капоне начинал свою преступную карьеру – Джонни Торрио. В итоге, Торрио пригласил Капоне в Чикаго, чтоб продолжить деятельность в этом промышленном мегаполисе. Тут в это время уже царил Сухой закон, и Капоне получил прибыльную должность бармена в нелегальном питейном заведении. Спустя некоторое время Капоне стал заниматься и поставками спиртного в страну. Со временем Торрио уступил ведение всех дел мафии в Чи-

каго молодому и расторопному Аль Капоне...

Как истинный бизнесмен Капоне решил защитить свои инвестиции, и создал настоящую армию – группу прикрытия, которая поначалу занималась поддержкой канала поставок спиртного, а позже стала исполнять всю грязную работу. К тому моменту, когда Аль Капоне решил для себя, что для того, чтобы быть первым, нужно убить всех врагов, его военизированные отряды превосходили по опыту боевых действий и огневой мощи любую банду в стране. Воспользовавшись своей силой и влиянием, он развязал войну против своих благодетелей – людей, которые поставили его управлять империей в Чикаго.

В ходе войны были убиты практически все члены верхушки клана Фрэнка Айелло, на которого работал и Торрио, и сам Капоне, а великий гангстер нажил непримиримых врагов. За голову Аль Капоне была назначена колоссальная награда, и мафиози ушел в глухую защиту: он нигде не появлялся без взвода автоматчиков с Томми-ганами, и всегда передвигался по городу только на своем бронирован-





ном Cadillac-е. Машина была полностью бронирована (из-за чего весила 3,5 тонны), ее заднее стекло открывалось, где и обнаруживалась огневая точка – станковый пулемет с несколькими ящиками патронов.

Врагами был нанят убийца, который должен был войти в круг доверия мафиози, и убить его. Чтобы перестраховаться, враги Аль Капоне также переманили на свою сторону двоих подручных гангстера, и посулили им денег и власти за помощь в убийстве Капоне. Но мафиози был настоящим параноиком, и перепроверял всех своих приближенных. Он уговорил одного из старых и верных своих людей, что напоказ удалит его от себя, чтобы враги Аль Капоне вышли на его «нелюбимого» старого друга. Так и произошло – Фрэнк Рио сразу же был приглашен на беседу, в ходе которой он выяснил, что врагов у Капоне – три, и все они уже давно пользуются доверием гангстера. Устро-

с Аль Капоне никто не пытался спорить.

Гроза Чикаго зарабатывал много, но еще больше тратил – его доход, по прикидкам современников, составлял около 60 миллионов долларов в год, что в пересчете на нынешние деньги – миллиарды долларов.

Чтобы охранять свои капиталы Капоне нанял множество охранников и еще больше он тратил на «защиту имени» – он всегда пытался предстать перед американцами как добрый и честный бизнесмен. На него работали журналисты, писавшие хвалебные статьи «меценату», он открывал бесплатные столовые для бездомных... Но в ФБР точно знали,



что это все показуха, а на самом деле Аль Капоне – чудовище, пьющее соки из страны.

За 14 лет правления Аль Капоне в Чикаго произошло 700 убийств, совершенных мафией, из них 400 – по приказу самого Капоне. Официальные обвинения были выдвинуты против 17 киллеров, работавших на мафиози. Но это обычно не кончалось ничем положительным, потому что свидетелей не было, а те, что были, либо перед судом пропадали, либо с ними происходили разнообразные несчастные случаи, либо они благоразумно отказывались от дачи показаний и от всего того, что уже рассказали. В итоге, за решетку убийцы почти не попадали, а уж сам Капоне даже не привлекался к суду. И когда Бюро возглавил легендарный Эдвард Гувер, он предложил новые способы борьбы с мафией...



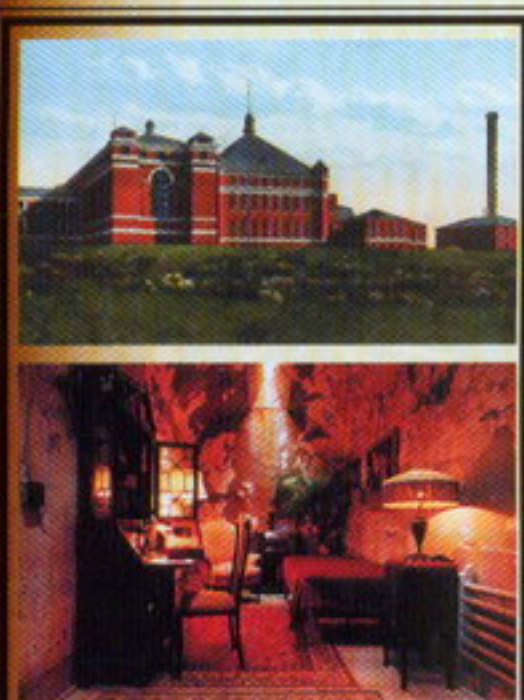
Камера Аль Капоне в тюрьме на острове Алькатрас была любимым местом туристов, пока тюрьму-музей не закрыли несколько лет назад

«Мы не можем посадить их за убийство? Никто не видел, как они стреляли? Они говорят, что просто стояли с пистолетом рядом с трупом в тот момент, когда кто-то убил жертву? Что ж, значит, как минимум, они были с оружием в руках!» – такая философия принесла первые плоды сразу же. Если мафиози задерживали при нарушении любых правил и законов США, то уж тут ФБР подключала все свои силы, чтоб добиться максимального приговора. Так Аль Капоне, первоначально задержанный за ношение оружия без разрешения, был заключен под стражу на 10 месяцев. Его не особо тяготили стены местной чикагской тюрьмы, тем более что тюремное начальство было куплено или запугано, и Аль Капоне из тюрьмы вел все свои дела точно так же свободно, как и будучи вне заключения. К нему в тюрьму приходили посетители, но это была не жена с передачами, ибо кормился Аль Капоне, получая еду из лучших ресторанов, а другие члены союза семей, подручные и боевики гангстера. Вторая «ходка» была уже проработана гораздо более умно: ФБР удалось доказать, что ряд принадлежащих Капоне предприятий приносят прибыль, и с нее мафиози не уплатил налога в размере 388 тысяч долларов (это де-

сятки миллионов долларов по современным меркам), и по этому поводу были назначены судебные слушания.

Судью обеспечили круглосуточной опекой агенты ФБР, присяжные были назначены в день суда, и под охраной были введены в зал, поэтому их не удалось запугать, убить или подкупить. В итоге, 22 октября 1931 года Аль Капоне был осужден на 11 лет лишения свободы с отбыванием срока в федеральной тюрьме города Атланта, где из камеры ему ходу не было. А уж когда его перевели в легендарную тюрьму Алькатрас, что находится на одноименном острове недалеко от Сан-Франциско, канал связи Капоне с внешним миром был утрачен.

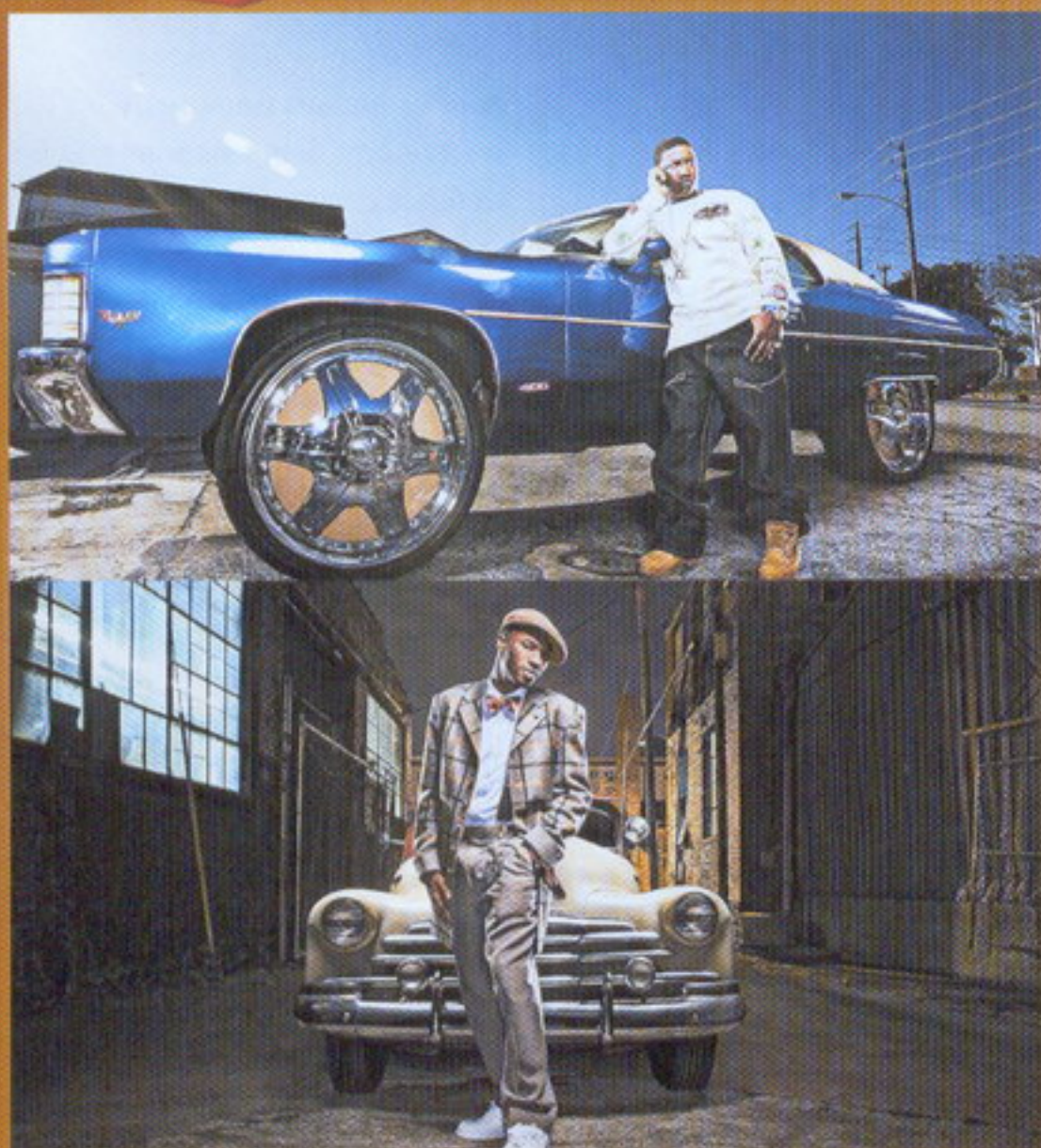
Поначалу Аль Капоне все же имел ряд привилегий, но под давлением ФБР с ним стали поступать как с самым обычным заключенным – например, сделали уборщиком, после чего он сильно сдал морально. В тюрьме его ранили, позже он многое начал забывать, и выяснилось, что это последствия запущенного сифилиса на последних стадиях развития болезни – распутная жизнь владельца ряда борделей напомнила ему о себе. Когда в 1939 году, полностью потерявшего здоровье и влияние гангстера парализовало, его досрочно выпустили на свободу. Он скончался 25 января 1947 года от инфаркта, который застал его во время тяжелейшего воспаления легких. Так бесславно скончался самый знаменитый мафиози.



Сверху: федеральная тюрьма Атланты, шт. Джорджия  
Снизу: камера Аль Капоне в городской тюрьме Чикаго

ив в шикарном ресторане шумное застолье, Аль Капоне поил и кормил всех, поднимая здравницы за «друзей», и потом, когда достаточно много выпил, дал сигнал, и троицу продажных схватили. После он на глазах у всех буквально в кашу размолотил этих троих бейсбольной битой. С тех пор





Ни один уважающий себя гангстер, работающий на хотя бы мало-мальски серьезную мафию, не может обойтись без автомобиля. Поэтому у мафии всегда есть свой автомеханик и, как правило, всегда есть большой, хорошо оборудованный гараж. Предлагаю вашему вниманию наиболее распространенные машины, пользующиеся спросом у мафии.

## Ford

### Ford Model A



До 1926 года Генри Форд упорно и бесповоротно

считал, что компании Ford нужно развивать уже устаревшую на то время модель «Т» и увеличивать ее продажи, не задумываясь о создании и продвижении новых моделей. Его сотрудники, считавшие необходимым создание новой модели и снятие с конвейера старой, увольнялись без разговоров. Однако в конце 1926 года, единственному сыну Генри удалось убедить отца в необходимости создания новой модели. В 1927 появились первые чертежи Ford Model A, а вскоре и сама «Модель А» начала колесить по американским дорогам. Новый автомобиль получился настолько хорошим и надежным, что его брали для поездок «на каждый день» даже гангстеры того времени. В зависимости от крутости гангстера, он мог выбрать для себя машину с брезентовой или металлической крышей и количество дверей от двух до четырех. Однако маленький багажник вынуждал мафиози также иметь в своем автопарке собственный катафалк или грузовик, возить трупов в Ford Model A не представлялось возможным.

# Тачки мафиози

## Bugatti

### Bugatti Type 50T



В серию 50-й «Бугатти» попал в 1930 году, и с тех пор всерьез и надолго закрепил за маркой статус лучшего и инновационного производителя автомобилей. 50T – воплощение лучших внешних (дизайнерских) и технических идей, многие из которых используются и по сей день. 3-ступенчатая коробка передач и 5-литровый двигатель с табуном на две сотни лошадок, а также отличная динамика кузова делали свое дело. 50-я модель была одной из самых быстрых среди серийных авто. Всего было выпущено 65 автомобилей, в том числе и моделей с удлиненной базой (с буквой «Т» в названии). Но такое малое количество не помешало крутым гангстерам завладеть им, несмотря на высокую цену машины.

## Daimler

### Daimler Double-Six 50

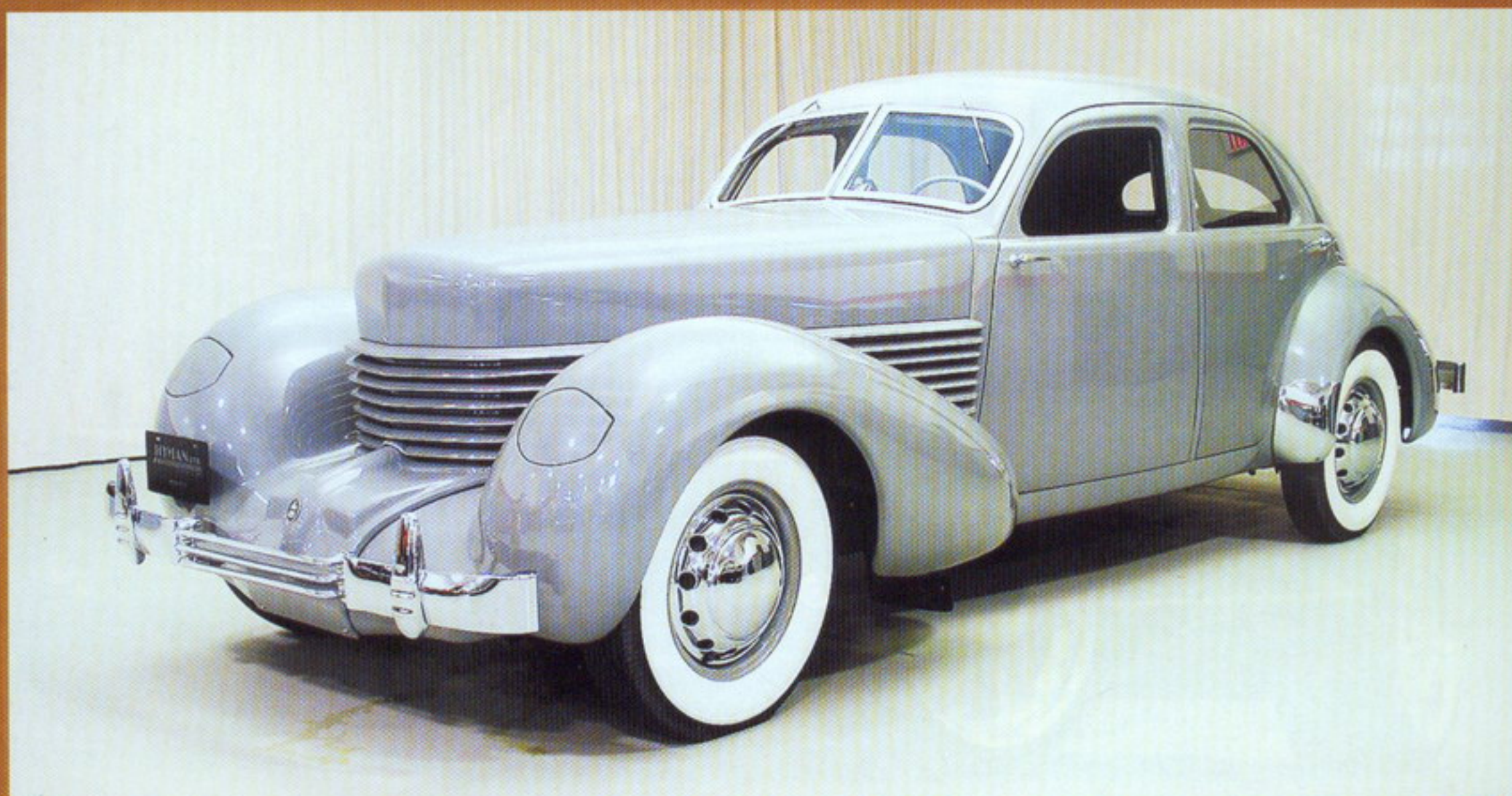
Объем 6,5, 140 лошадок, огромный бесклапанный дви-

гатель и признание королевской семьи – далеко не все положительные черты автомоби-



лей Daimler. Качественно подогнанные, вручную сделанные детали предлагали просто недостижимый в 1926–1937 гг. уровень комфорта. Ни один в





мире производитель автомобилей не мог себе позволить так баловать своих клиентов. Мощные и быстрые автомобили плюс ко всему прочему, были удобны и для мафиози. Опустив маленькие стекла авто, появлялся зазор ровно на голову гангстера и автомат Томпсона. Отстреливаться от врагов из Daimler – сплошное удовольствие, равно как и отрываться на нем от погони. Особенно в двухдверной модификации Double-Six.

## Cadillac

### Cadillac Series 62 Saoutchik Cabriolet

Это сейчас на старых «Кадиллаках» ездят исключительно гламурные подонки и личности сомнительной ориентации,

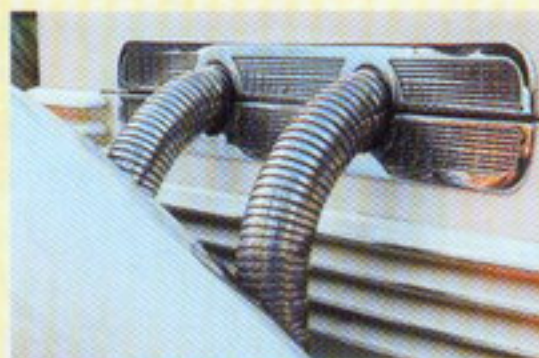


а во время второго нашествия мафиози на Америку огромные кабриолеты Cadillac пользовались популярностью у крутых гангстеров. Из такого особо не постреляешь, но ездить на встречи и решать вопросы в роскошном двухдверном лимузине, было очень удобно. Сидящий на заднем сиденье гангстер отлично видел дорогу и мог взглянуть назад сквозь маленькое стеклышко. Но убить его в таком «домике» было очень сложно. Еще одна важная особенность маши-

ны – прикрыты колеса, что затрудняет возможность врагам пробить колеса. Удобно и то, что в жаркое время можно совсем откинуть крышу и под открытым небом почувствовать под собой мощь этого действительно огромного автомобиля.

## Cord

### Cord 810



Эррет Лоббан Корд представил 810-ю модель в 1935 году на автомобильных выставках,



проходивших в нескольких крупнейших городах Америки. К тому времени автомобиль был просто верхом совершенства. Абсолютно иной, нетипичной для того времени, современный даже сегодня дизайн автомобиля. Компания получила сразу больше семи тысяч заявок на покупку серийной версии авто. Однако же сразу выдать на-гора такое количество машин Корд был не в состоянии. К тому же поначалу у 810-х были проблемы с трансмиссией, которые впрочем, со временем были устранены. Мафиози, как люди, которым положено быть круче всех и выделяться из толпы, естественно, тоже полюбили Cord 810.





Прежде всего, он нравился им за эффектную внешность, но немаловажную роль в выборе именно этого автомобиля сыграло море инноваций, опережающих время уже тогда.

## Mercedes-Benz

### Mercedes-Benz S-klasse



«Шестисотый» — излюбленный «Мерин» русской мафии. 12-цилиндровый шестилитровый двигатель без проблем превращает большевесный седан в спортивный болид. Особенно интересными для Russian gangsters являются версии S-класса с приставкой Pulman в названии. Они длиннее на несколько сантиметров, что добавляет места задним пассажирам. Эти машины, как правило, являются бронированными, что оставляет вас в безопасности всю дорогу. Самое большее количество этих спецавтомобилей продается в странах СНГ.

### Mercedes-Benz G500

Если вы скажите среднестатистическому европейцу, что у вас «Гелендваген», он в ответ спросит: «Военный что ли, который на трактор похож?». Но русскоязычный человек, сочтет вас бандитом или околобандитным типом. Так уж повелось у нас, ничего не поделаешь. Так называемые «Кубики» обычно используют в качестве машин



сопровождения, в которых ездит охрана. Но не редко в них ездят и сами «русские Доны». По уровню комфорта эти машины уже вышли на более-менее нормальный уровень (как для «Мерседеса»), но вот эргономика местами хромает. Сказывается военное прошлое.

## Chevrolet

### Chevrolet Tacuma

Конечно же, у крутых гангстеров, бандитов и прочих мафиози должна быть крутая тачка, в идеале — с украшенным бриллиантами рулем и рукояткой КПП. Но иногда бандиты выполняют тихую зачистку или работают на чужой территории. Вот там-то шуметь не надо, в таких случаях необходимо остаться незамеченным. Для таких целей отлично подходит Chevrolet Tacuma черного цвета с черной тонировкой стекол изнутри и снаружи. Сев в такой «лучший семейный минивен в мире», гангстер чувствует себя в безопасности. Его никто не

заметит, а враги примут его за порядочного семьянина, не подозревая, что внутри машины сняты задние сиденья и она под завязку наполнена тротилом, гранатометами и детскими погремушками. Кстати, взрывчатого вещества в «Такуму» помещается столько, что хватит разнести на мелкие кусочки любое мафиозное владение. Вместительное багажное отделение также подойдет тем, кто привык возить с собой горы трупов. А поворачивающиеся передние сиденья и съемная задняя дверь помогут отстреливаться во время погони.







# Криминальное кино

**М**ир кино насчитывает сотни, а то и тысячи (если не десятки тысяч) фильмов, посвященных криминалу в том или ином виде. Пожалуй, поразмыслив, можно найти криминальную линию в 90% современных кинолент. Но есть фильмы целиком и полностью построенные на

жизни криминальных элементов. Среди них немало шедевров мирового кинематографа, которые можно пересматривать раз за разом, находя в них что-то новое и интересное для себя. Более того, эти фильмы не стареют, и, к сожалению, не теряют актуальности. Да, эпоха мило-

сердия, похоже, не наступит никогда...

Но что делать! Таков этот мир со всеми его достоинствами и недостатками. И если уж попал, то, как говорится, расслабься и получай удовольствие! Мы решили не выделять фильмы сугубо итальянско-ганг-

стерские, а предпочли пройтись по всем ярким представителям жанра фильмов о криминалитете. Стоит отметить, что все ленты, которые мы в этом небольшом обзоре зацепим, так или иначе достойны того, чтоб вы их посмотрели, ибо являются золотой сокровищницей кинематографа.

## Крестный отец

*Оригинальное название:*  
*Godfather*

*Жанр:* Драма

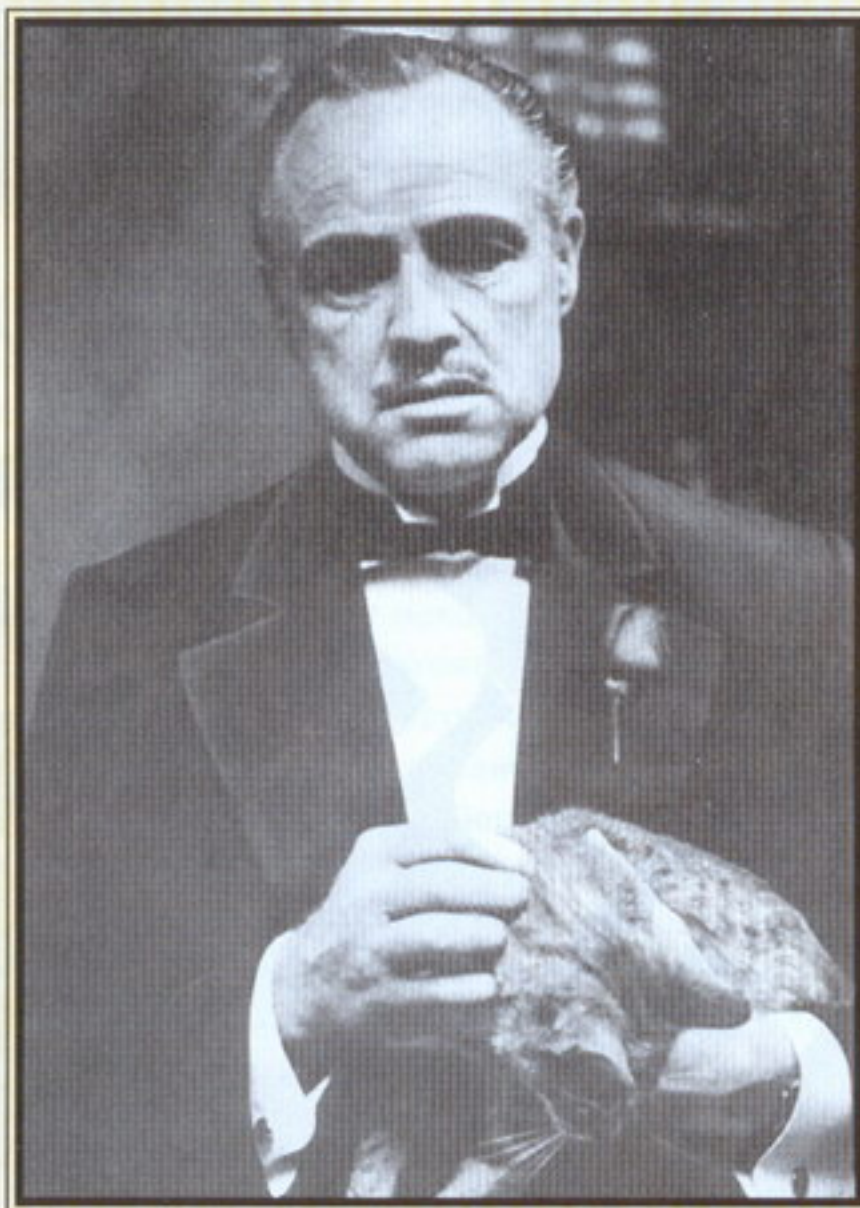
*Длительность:* 2:55

*Год выхода:* 1972

*Производство:* США, Paramount Pictures

*Режиссер:* Фрэнсис Форд Коппола

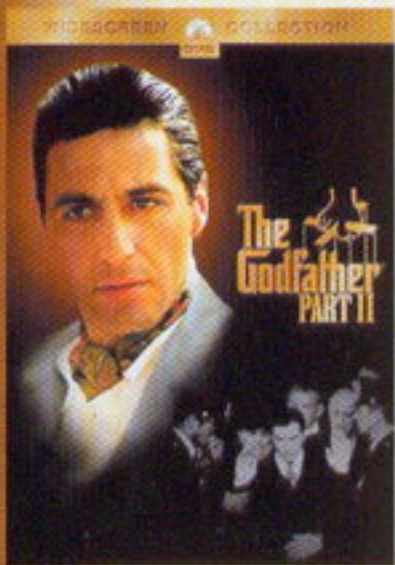
*Актеры:* Аль Пачино, Марлон Брандо, Джеймс Каан



в процесс, и становится еще более жестким боссом мафии, чем отец.

Вторая часть рассказывает о том, как происходило становление самого Вито – роль Корлеоне в молодости сыграл Де Ниро. Третья же часть рассказывает о событиях начала 90-х годов, когда Майкл Корлеоне решил заняться легальным бизнесом.

## Крестный отец 2



*Оригинальное название:*  
*Godfather II*

*Жанр:* Драма

*Длительность:* 3:20

*Год выхода:* 1972

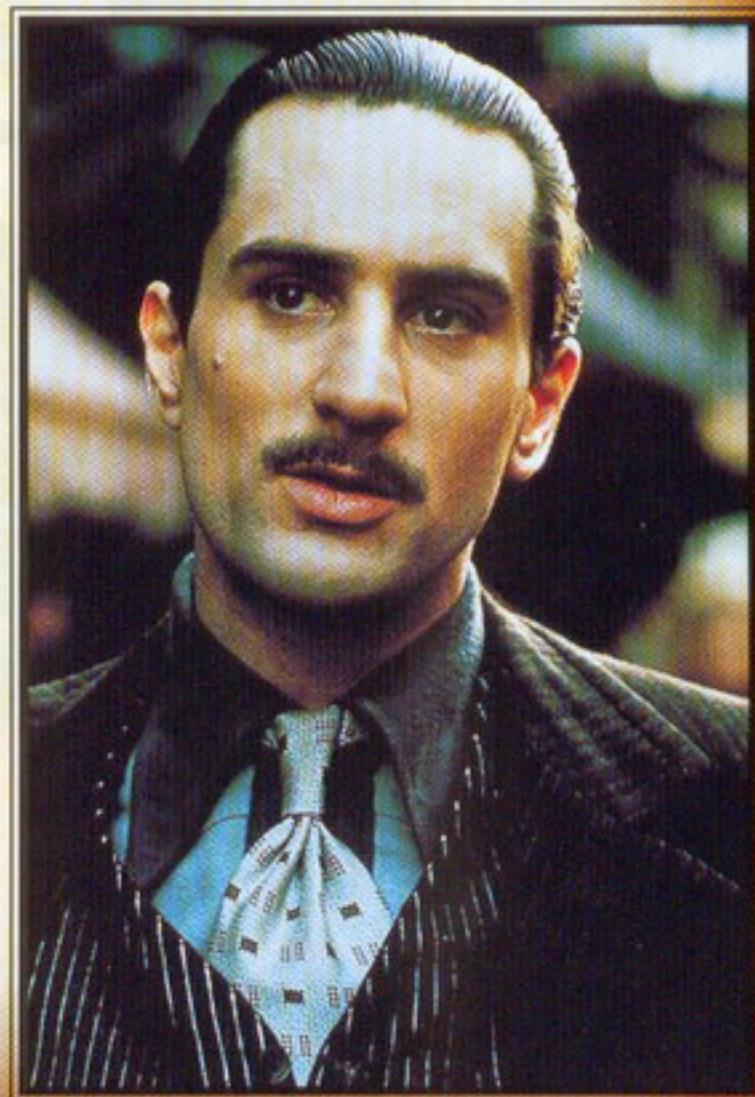
*Производство:* США, Paramount Pictures

*Режиссер:* Фрэнсис Форд Коппола

*Актеры:* Аль Пачино, Роберт Де Ниро, Марлон Брандо, Джеймс Каан, Дайан Китон

Три части фильма, который, по мнению самого уважаемого Интернет-портала о кино *imdb.com*, является величайшим фильмом всех времен и народов, показывает, что на самом деле происходило и происходит в так называемых мафиозных семьях.

Итальянская мафия в Америке – это всерьез и надолго. Придя в США давным-давно и занимаясь традиционным для себя делом – крышеванием, проституцией и прочими, – мафиози в начале 70-х годов прошлого века открыли для себя новые пути обогащения. Дело стало за принципиальным главой клана – Доном Вито Корлеоне (Марлон Брандо). Но Дон Вито был против торговли наркотиками, и началась настоящая война. Погибшего Дона сменил его сын Майкл (его сыграл Аль Пачино). Поначалу далекий от бандистских дел, сын втягивается





## Крестный отец 3



**Оригинальное название:**

*The Godfather 3*

**Жанр:** Боевик Мелодрама  
Драма

**Длительность:** 2:40

**Год выхода:** 1990

**Производство:** Paramount Pictures

**Режиссер:** Фрэнсис Форд Коппола

**Актеры:** Аль Пачино, Энди Гарсиа, Бриджет Фонда, Дайан Китон, Талия Шайр



В трех строках не расскажешь о великом фильме, не опишешь потрясающую игру великолепных актеров. Этот фильм на самом деле лучший из всего, что показывали на широком экране. По крайней мере, в своем жанре. Даже если вам не нравятся фильмы о мафии (тогда зачем вы читаете этот журнал?), вам все равно стоит посмотреть эту картину. Пусть кинопремию «Оскар» и называют «популярной», а эстеты кино о качестве фильмов, которые награждаются этой премией, говорят сквозь зубы, все равно список наград и номинаций что-то да значит:

«Крестный отец» – 11 номинаций из них 3 премии, «Крестный отец 2» – 11 номинаций и 6 премий «Оскар», «Крестный отец 3» – 7 номинаций на «Оскар».



## Однажды в Америке



**Оригинальное название:**

*Once Upon a Time in America*

**Жанр:** Триллер Драма

**Год выхода:** 1984

**Производство:** США, Ladd Company

**Режиссер:** Серджо Леоне

**Актеры:** Роберт Де Ниро, Джеймс Вудс, Элизабет МакГоверн, Трит Уильямс, Берт Янг



Интереснейшая история, рассказанная нам Серджо Леоне, появилась на свет благодаря тому, что Леоне в начале 70-х не взялся за съемки «Крестного отца». Спустя годы он не раз жалел об этом. Но такова судьба, и судьба подарила Леоне еще один шанс, которым он и воспользовался. И мы увидели другую мафию – на сей раз еврейскую. Это у нас стало исторически принято, что евреи занимаются денежными, но легальными (чаще всего) видами бизнеса. У американцев все было несколько по-другому. Началось все с того, что Америку вообще заселили изначально неблагонадежные личности – преступники и искатели приключений, а также те, кто искал наживы у тех, кто нашел свои приключения в этой необъятной стране. И во все времена американцы были вынуждены держать при себе оружие, чтобы не стать очередной жертвой «экспроприаторов». Поэтому в США до сих пор существуют и английские, и голландские, и китайские – любые другие национальные группировки, в том числе и еврейские.

История охватывает период взросления группы ребят. Из уличных пацанов

они вырастают во взрослых и циничных негодяев, после чего, старая, хотят найти покой среди всей грязи, которой они обросли за годы бандитской жизни. Превосходная и как всегда очень длинная история.





## Бронксская история

Оригинальное название:  
*A Bronx Tale*

Жанр: Детектив Драма

Длительность: 2:01

Год выхода: 1993

Производство: США

Режиссер: Роберт Де Ниро

Актеры: Роберт Де Ниро,  
Чезз Палминтери, Джо Пеши



Эта лента немного не такая, как остальные фильмы про мафию, но дает понять многое. Будучи совсем еще мальчишкой, сын водителя автобуса стал свидетелем убийства боссом мафии какого-то человека. Он не говорит об этом полиции, за что мафиозный босс заметил мальчишку, и позже полюбил его как сына. Внедрению в банду противостоит отец мальчика (роль отца блистательно сыграл Де Ниро)... В ленте поднимаются также и нацистские и расистские мотивы, которые еще глубже раскрывают характер героев.

## Казино



Оригинальное название:  
*Casino*

Жанр: Драма

Длительность: 2:51

Год выхода: 1995

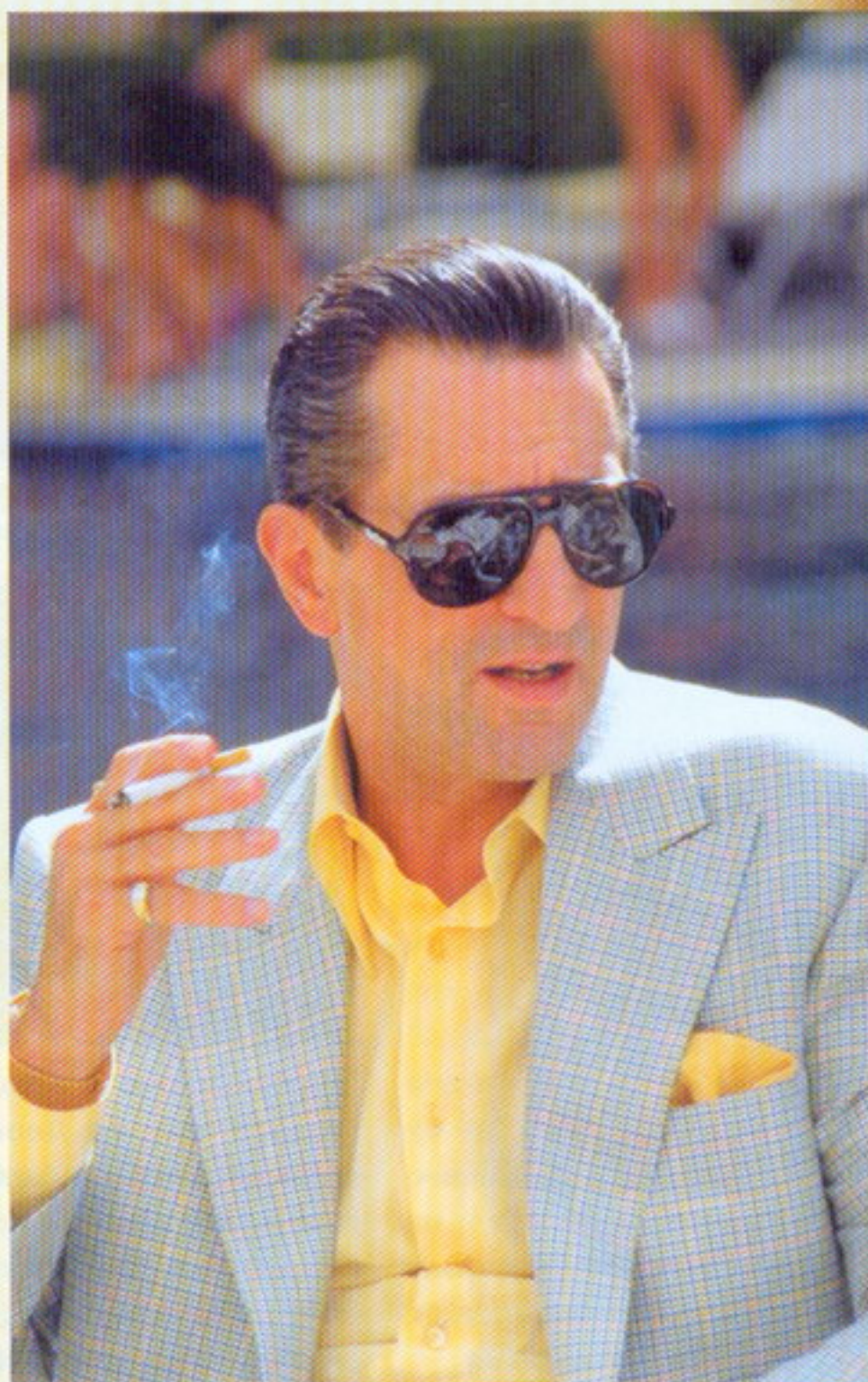
Производство: Universal Pictures

Режиссер: Мартин Скорсезе

Актеры: Роберт Де Ниро,  
Шэрон Стоун, Джо Пеши,  
Джеймс Вудс

О том, что мафия – не только наркотики и проституция, мы уже знаем. О том, как и за счет чего вырос Лас Вегас мы узнаем в этой ленте, также охватывающей очень большой промежуток времени.

Все начинается с того, что великолепного шулера Сэма «Туза» Ротстина (Де Ниро), который превосходно понимает все законы игры, мафия ставит управляющим казино. Он человек не криминальный, но выросший на улице. С ним с детства дружил Ники Санторо (Джо Пеши), который стал настоящим головорезом еще в юности. Спустя некоторое время, когда империя Сэма начинает расти, и отчисления мафиозным боссам становятся все больше и больше, Ники приезжает к старому приятелю, чтоб «помочь». И потекла кровь... Итог драмы вполне спокойный, но весьма поучительный. Говорят, прототипов главных героев ленты Скорсезе знает в лицо вся Америка.





## Свои ребята (Славные парни)



**Оригинальное название:**  
*Goodfellas*

**Жанр:** Драма

**Длительность:** 2:23

**Год выхода:** 1990

**Производство:** Warner Bros.

**Режиссер:** Мартин Скорсезе

**Актеры:** Роберт Де Ниро, Сэмюэл Л. Джексон, Рэй Лиотта, Джо Пеши, Пол Сорвино



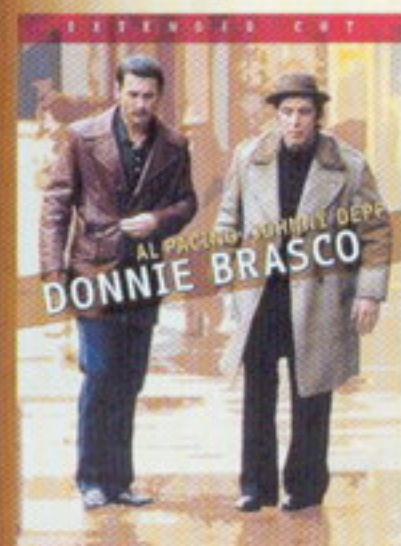
Что светит уличному мальчишке? Да, вроде, ничего особо и не светит. «Вот только если я не войду в семью!» – подумал герой Рэя Лиотты, и с головой погрузился в мир преступности. Сначала мальчик на побегушках, потом хитмен, заправляющий некоторыми делами, а позже – человек, который перед носом у своих боссов проворачивает лихие сделки, на что никогда бы не дала своего разрешения семья. В итоге он погрязает в торговле наркотиками. На него начинается охота ФБР, а после попадает в круг недоверия мафиозного клана...



Все кончается программой по защите свидетелей. В обмен на информацию обо всех своих начальниках и их схемах, главный герой, всю жизнь купавшийся в роскоши, получает новое имя и новую второсортную жизнь в маленьком городишке.



## Донни Браско



**Оригинальное название:**  
*Donnie Brasco*

**Жанр:** Драма

**Длительность:** 2:07

**Год выхода:** 1997

**Производство:** США, Columbia, Tristar

**Режиссер:** Майк Ньюэлл

**Актеры:** Джонни Депп, Аль Пачино, Майкл Мэдсен



Мафиозная жизнь с другой стороны: агент ФБР, Джо Пистоне (Джонни Депп) был внедрен в мафию, чтобы узнать как можно больше о деятельности преступных группировок в Нью-Йорке. Пистоне получает новое имя – Донни Браско, и втирается в доверие к стареющему мафиози (Аль Пачино)... Будни гангстеров это не только убийства и грабежи, а еще и общения – в постоянных «терках» проходят дни, и «Донни» понимает, насколько мудрым его учитель и наставник. Со временем агент ФБР настолько сильно вживается в роль мафиози и становится так близок бандитам, что перед ним возникает дилемма – стоит ли закладывать людей, которые стали ему по-настоящему близки?

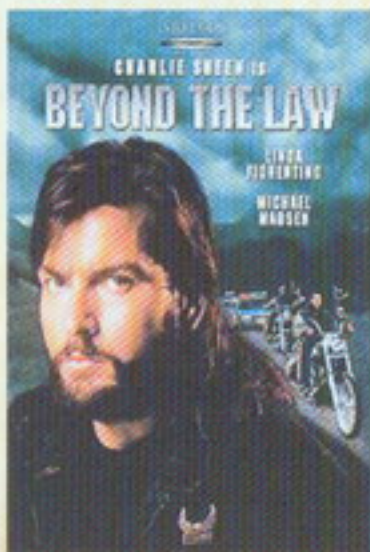




**Отступники***Оригинальное название:**The Departed**Жанр:* Драма*Год выхода:* 2006*Производство:* США*Режиссер:* Мартин Скорсезе*Актеры:* Мэтт Дэймон, Леонардо Ди Каприо, Джек Николсон, Мартин Шин, Алек Болдуин

Как и в «Донни Браско», в «Отступниках» главный герой – полицейский, внедрившийся в мафию. На сей раз место действия – Бостон, а мафия не итальянская, а ирландская. Фильм жестко и иногда жестоко рассказывает о том, что мафия – это зло, несмотря на то, какими принципиальными в соблюдении своих законов бывают бандиты. В любом случае, говорит нам фильм, мафиози – преступники, убийцы, грабители и зачастую предатели.

Оригинальность сюжета «Отступников» в том, что не только представитель полиции потихоньку сходит с ума, стараясь следовать жизненному пути бандита, при этом сдавая информацию обо всех передвижениях и операциях преступников своему начальству. Здесь имеется и еще один «отступник» – молодой человек, которого с детского возраста воспитал глава мафии Бостона, и внедривший его в полицию, где тот дослужился до большого поста. Предатели сжирают предателей, хорошие и плохие гибнут пачками – это совсем не портит сюжета и актерской игры потрясающих актеров, которых в этом фильме больше, чем в двух любых других фильмах этого списка взятых вместе.

**В погоне за тенью***Оригинальное название:**Fixing the shadow (Beyond the Law)**Жанр:* драма, боевик*Длительность:* 1:48*Год выхода:* 1992*Производство:* США*Режиссер:* Лэрри Фергюсон*Актеры:* Чарли Шин, Линда Фиорентино, Майкл Мэдсен

И снова «агент под прикрытием». После многих неудачных попыток ФБР внедрить своего человека в байкерские банды, агент Дэниел Сексон (Чарли Шин) берется за это непростое задание, и... становится другим человеком. Со временем ему приходится участвовать в грабежах, он начинает время от времени для правдоподобия употреблять кокаин... Мало что остается в этом человеке от агента ФБР – он просто перестает понимать, кто он на самом деле. И встреча со стариком индейцем ставит все на свои места. Герой, практически ставший бандитом, переосмысливает свою жизнь, и, сдав всех своих подельников, уходит на покой. Он нашел себя, нашел «свою тень».

Потрясающая лента о поиске себя, открывающая в то же время интересные подробности жизни байкерских банд.





## Путь Карлито

**Оригинальное название:**  
*Carlito's Way*

**Жанр:** Боевик Драма

**Длительность:** 1:36

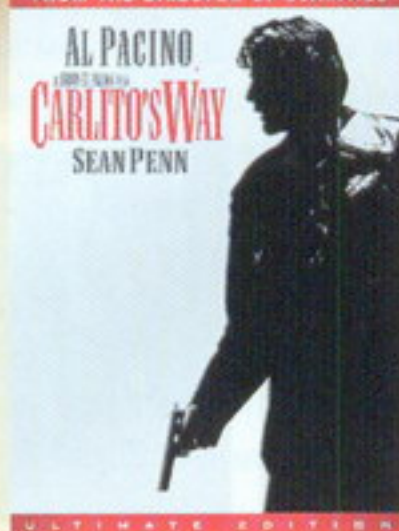
**Год выхода:** 1994

**Производство:** Columbia Pictures

**Режиссер:** Брайан Де Пальма

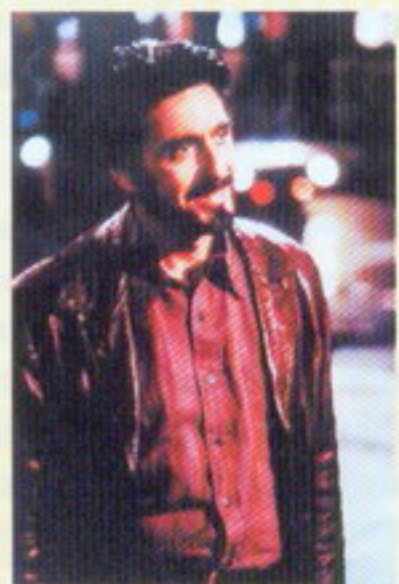
**Актеры:** Аль Пачино, Шон Пенн, Пенелоп Энн Миллер, Джон Легуизамо, Вигго Мортенсен

FROM THE DIRECTOR OF SCARFACE



Первым делом стоит предупредить фанатов гангстерского и криминального кино: фильм «Путь Карлито 2: Восхождение к власти» является предысторией истории, рассказанной в фильме «Путь Карлито», но по качеству и рядом не стоял с оригинальной лентой 94-го года.

Итак, 70-е годы, Испанский Гарлем. Наркобарон Чарльз «Карлито» Бриганте (его сыграл Аль Пачино) выходит из тюрьмы и пытается устроить свою жизнь, причем как можно дальше от наркотиков. Он влюблен, еще не стар и все у него может получиться. Но прошлое тянет его к себе – не только слава бескомпромиссного дельца, но и старые знакомые снова ставят его на острую грань жизни вне закона. Всячески уходящего от этого Карлито тем не менее затягивает водоворот событий.



## Лицо со шрамом



**Оригинальное название:**  
*Scarface*

**Жанр:** Боевик Драма

**Длительность:** 2:49

**Год выхода:** 1983

**Производство:** Universal Studios

**Режиссер:** Брайан Де Пальма

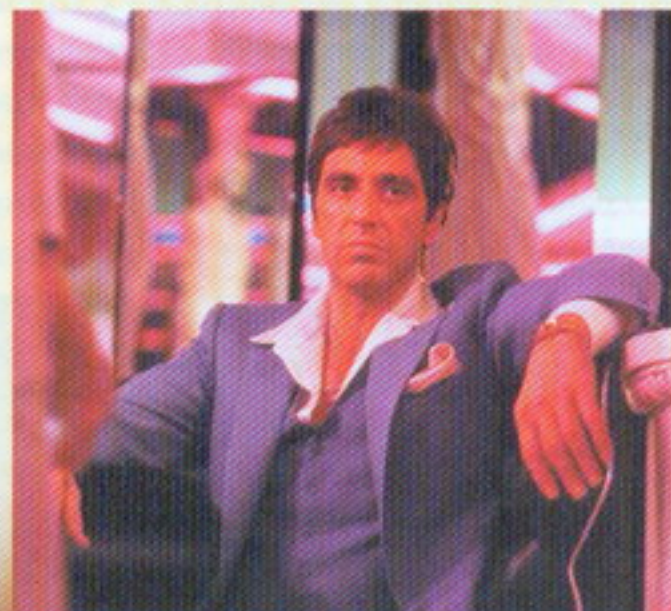
**Актеры:** Аль Пачино, Мишель Пфайффер



Имя Тони Монтана стало нарицательным: сейчас говорят «хочешь заниматься наркобизнесом – посмотри на Тони Монтана». История становления с нуля до полубога США этого кубинского беженца в свое время наделала много шума. Фильм был признан слишком кровавым, намерено и бессмысленно жестоким, в общем «учащим плохому». Он и в самом деле такой: более кровавого гангстера кинематограф, наверное, не видел! Причем одна сцена в конце фильма, когда Тони, брошенный всеми, принимает бой в своем особняке, бьет все рекорды по количеству крови – по крайней мере, на момент выхода фильма в 1983 году.

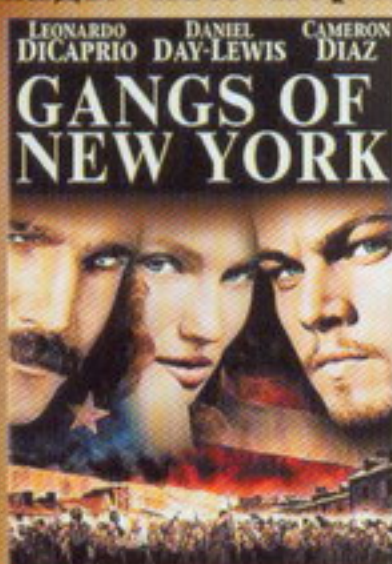
Тогда фильм стал откровением: неужели это все так грязно? Обывателям показали, что и кто скрывается за тотальный гламур ночных клубов и вечным спутником сладкой жизни в больших городах – кокаином.

Очередная великолепная роль Аль Пачино добавила еще одну зарубку на прикладе его винтовки.





## Банды Нью-Йорка



**Оригинальное название:**

*Gangs of New York*

**Жанр:** Боевик

**Длительность:** 2:40:57

**Год выхода:** 2002

**Производство:** США,  
Miramax Films

**Режиссер:** Мартин  
Скорсезе

**Актеры:** Леонардо Ди  
Каприо, Камерон Диаз, Дэниэл  
Дэй-Льюис, Лайэм Нисон



Мастер криминальных эпосов Скорсезе, как оказалось, в далеком уже 2002 году только положил начало противостоянию ирландцев и итальянцев в Америке – тогда он снял ленту «Банды Нью-Йорка». Спустя 4 года появились отступники, которые рассказали, чем все закончилось 150 лет спустя...

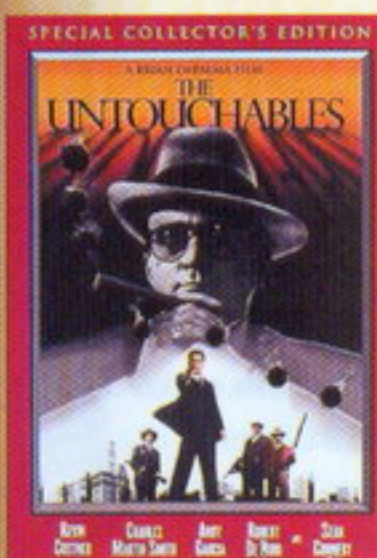
Банды Нью-Йорка действительно перекликаются с «Отступниками», и хоть дело в последнем фильме происходит в Бостоне, тем не менее снова Амстердам – герой ДиКаприо, попадает меж двух огней – в центр противостояния итальянских и ирландских банд, и внедряется в банду. На сей раз ради мести: с детства герой ДиКаприо знал, что его отца убил Билл Пул по кличке «Мясник»... Втершись в доверие к Пулу, он практически стал его правой рукой, и теперь-то у него есть все шансы, чтоб уничтожить убийцу отца. Но, став настолько близким своему закланному врагу, он понимает, что в убийстве отца не было ничего личного, и Пул уважал свою жертву даже больше, чем мог себе представить Амстердам.



Тщательно воссозданный Нью-Йорк 1840–1863 годов был построен в одной из студий Италии. Прибывший на место съемок Джордж Лукас сказал: «Мартин, ты знаешь, что все эти дома можно было бы сделать на компьютере, но в 10 раз дешевле?». Но Скорсезе хотел заполучить АТМОСФЕРУ. И он ее создал. Герои фильма сыграны настолько реалистично, что остается только удивляться, как актеры так удачно перевоплотились в образы убийц, не будучи ими.

Фильм показывает нам, что коррупция в политике и полиции была во все времена, а современные законы улиц не намного отличаются от тех, что существовали столетия назад.

## Неприкасаемые



**Оригинальное название:**

*The Untouchables*

**Жанр:** Триллер, боевик

**Длительность:** 1:58

**Год выхода:** 1987

**Производство:** Paramount  
Pictures

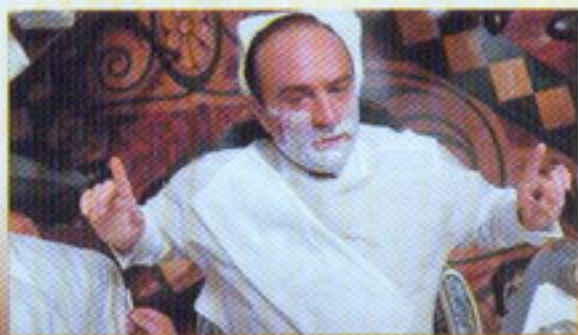
**Режиссер:** Брайан Де  
Пальма

**Актеры:** Роберт Де  
Ниро, Шон Коннери,  
Кевин Костнер, Энди  
Гарсиа

Когда смотришь эту картину, в которой разворачивается настоящая война правительства в лице группы «неприкасаемых» против грозы Америки 30-х – Аль Капоне, порой создается впечатление, что смотришь фильм примерно тех самых тридцатых годов. Настолько хорошо переданного настроения времен «сухого закона» в кинематографе, наверное, не было. И тому виной Брайан Де Пальма и целый ансамбль превосходных актеров. Шон Коннери за свою роль второго плана даже получил «Оскар».

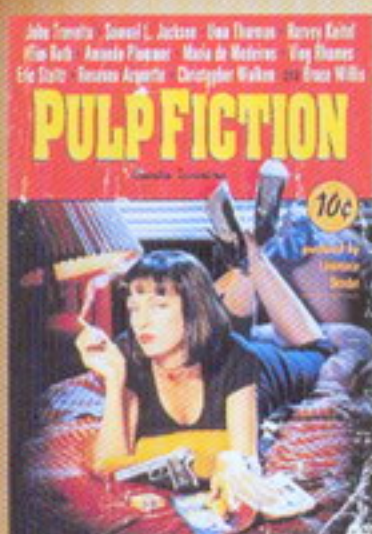
Но на первом месте в этом фильме, конечно же, Кевин Костнер в роли агента министерства финансов, которому поручают собрать рабочую группу по работе над делом Капоне. Как известно, Аль Капоне посадили за неуплату налогов, и виной тому был прототип героя Костнера – Элиот Несс.

Разворачивающиеся в Чикаго 30-х годов события воссозданы практически без изменений. Разве что полицейские слишком хорошие, а бандиты – слишком комиксные, но, поверьте, это было сделано умышленно! Как всегда превосходная игра Роберта Де Ниро оживила память о покойном Капоне, а для более точного воссоздания образа итальянского мафиози Де Ниро даже посетил родные места Капоне, и, говорят, имел при себе личные вещи гангстера. Это помогло ему еще более тщательно вжиться в роль.





## Тарантиномания



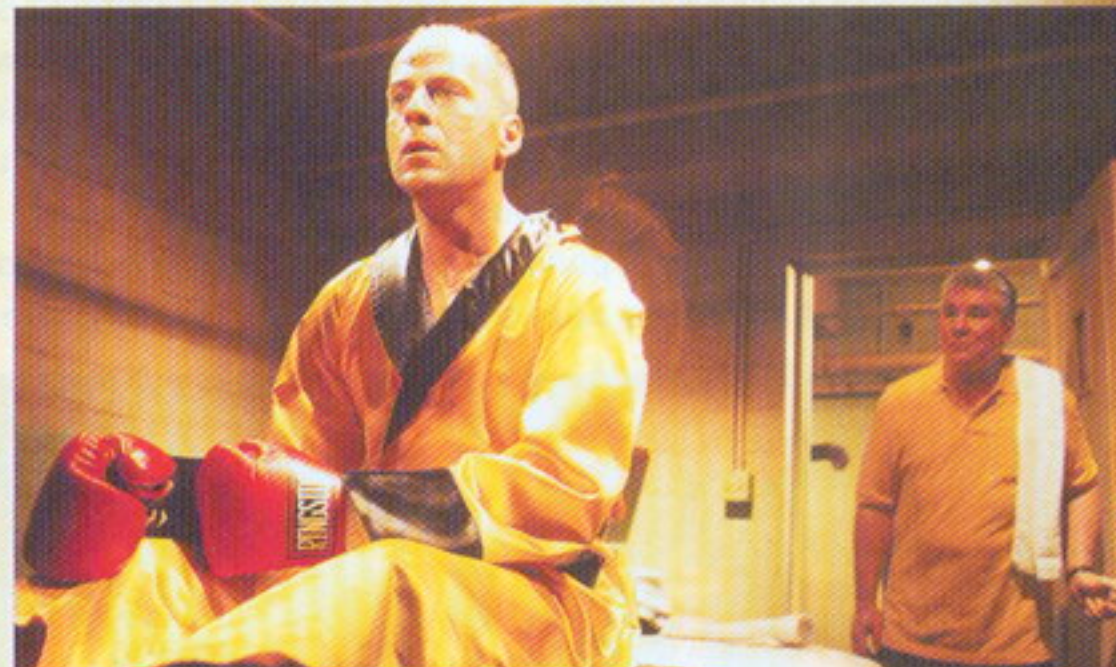
«Криминальное чтиво»,  
«Настоящая любовь»  
и прочие



Мастер жанра «не-пойми-какого» кино в каждой из своих лент, так или иначе, касается криминальных сюжетных линий, которые тонко вплетает в общую канву сюжета. Но есть у этого актера и режиссера отдельные ленты, целиком построенные на жизни мафиози.

Первая из них – True Romance 1993 года, или, как ее называют в нашем прокате «Настоящая любовь». Главный герой фильма решил, что имеет право освободить одну из проституток, работающих на местную мафию – он просто влюбился в эту девушку. Решив разобраться с ее сутенером, он «случайно» устраивает колоссальный погром, и похищает у мафии чемодан наркотиков. На влюбленную парочку начинается настоящая охота. В этом фильме, где почти все роли – эпизодические, засветились такие звезды кино, как Кристиан Слейтер, Патрисия Аркет, Майкл Рапапорт, Вел Килмер (в роли духа Элвиса Пресли), Денис Хоппер, Гери Олдмен, Брэд Питт, Том Сайзмор, Кристофер Вокен и Сэмюэл Л. Джексон.

Вторая – безусловный хит Тарантино «Криминальное чтиво» (Pulp Fiction). В нем Квентин переосмыслил давно известный прием показа сюжета фрагментами, где прошлое перемежается с будущим, а герои, которых убили секунду назад, появляются, чтобы показать, как они докатились до такой жизни. Сюжет довольно прост: боксер покидает ринг, поставив на себя крупную сумму денег, притом, что его хозяин – местный гангстер, поставил еще более крупную сумму на его проигрыш. И вот два хитмена отправляются на поиски боксера, который в то же время впутывается в еще более грязную историю, попав в лапы к сексуальным маньякам... Да и хитмены не только с боксером разбираются – им нужно найти и доставить чемодан с чем-то крайне ценным для их босса, а они случайно вышибают мозги своему коллеге, проезжая с ним в машине по улице, забрызгав всю машину. И это все на фоне любовной истории жены мафиози с одним из хитменов. В общем, фарш тот еще! В картине снялись такие превосходные актеры, как Ума Турман, Тим Рот, Квентин Тарантино, Джон Траволта, Брюс Уиллис, Кристофер Уокен, Сэмюэл Л. Джексон, Стив Бушеми, Харви Кейтель, Аманда Платмер, Эрик Штолц и Розанна Аркетт.



## ГОТТИ

Оригинальное название:

Gotti

Жанр: криминальная  
драма

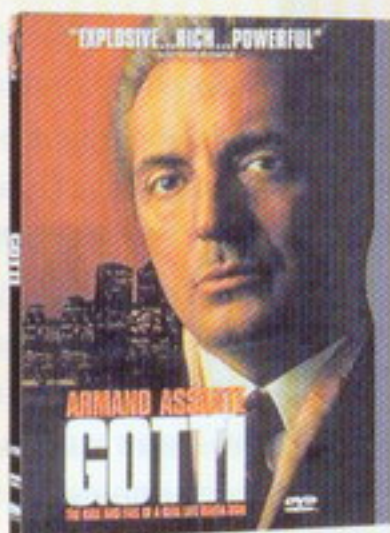
Длительность: 1:57

Год выхода: 1996

Производство: США

Режиссер: Роберт Хармон

Актеры: Арман Ассанте,  
Уильям Форсайт, Энтони  
Куинн



Телевизионный фильм стал в свое время самым рейтинговым в крупнейшей кабельной сети США фильмом. Лента рассказывает о том, как рядовой мафиози Джон Готти добился расположения в семье Гамбино, но когда после смерти дона место главы семьи занял Пол Каstellано, Готти стал нежеланным членом группировки... После смерти сына Готти в загадочной автокатастрофе, у него буквально «съехала крыша», и Готти перешел к неприемлемым с точки зрения мафиози делам. В частности, он начал торговать наркотиками...

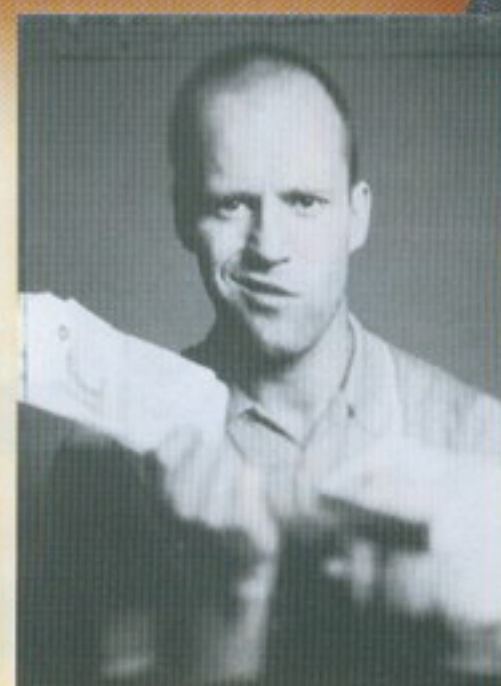
Нарушив ряд законов мафии, уничтожив своего главного противника – Каstellано, он с размахом принялся завоевывать новые рубежи, отвоевывая влияние у других семей. В то же время ФБР, продолжая охоту на него все это время, наконец, нашла способ посадить Дона Теффона, прозванного так за то, что к нему не «прилипали» никакие улики. В 1990 году Готти был арестован, а после судебного процесса, в котором прокурор добился пожизненного заключения для мафиози, и спустя 10 лет Готти умер в спрингфилдской тюрьме. Снято по мотивам реальной истории.



## Ричимания



*Snatch, «Карты, деньги, два ствола» и «Револьвер»*



Никому неизвестный Гай Ричи сразу же прославился, как только он умудрился переиграть Квентина Тарантино на его поле, создав легкий, авантюрный боевик с несколькими сюжетными линиями, рассказывающий о таких же бандитах, как и герои «...читва». Фильм «Карты, деньги, два ствола» сразу же сделал Ричи легендой и любимым режиссером поклонников криминального жанра в кино.

Те же азартные игры, те же «специалисты по разборкам», такой же никому неизвестный внешне, но знакомый каждому по его грозному имени мафиозный босс (и даже тема сексуальных извращений), и такая же легкость в подаче суперзакрученных и перекрученных историй. Пригласить на одну из главных ролей футболиста, а на другую – прыгуна в воду, не показалась Ричи странной! Вот уж, необычный тип! Но именно он сделал актерами, да не просто актерами, а звездами кино Винни Джонса, который с тех пор снялся в 33 лентах, и Джейсона Стетема – на счету этого актера уже 23 ленты. За основу сюжета были взяты несколько реальных историй, а у каждого из героев есть свои прототипы. Ведь что может быть забавней тех сюжетов, что подкидывает нам порой сама жизнь!

После 1998 года и «Карты, деньги...» Ричи занялся картиной Snatch, которую удачней всего перевели как «Хватай!» (а обычно называют «Большой куш»), где в центре сюжета находится огромный бриллиант и подпольные боксерские бои. Это был удар самому Тарантино под дых! И снова Ричи превзошел своего «учителя». На роль в ленте напросилось сразу несколько звезд Голливуда, среди которых и Бред Питт. Он хотел сыграть одного из бандитов, но после того, как Бред, при всем желании, не смог изобразить особенности лондонского акцента (а все актеры в фильмах Ричи говорят своими «местными» акцентами), Ричи предложил Питу роль цыгана. Для этого образа Бред должен был говорить настолько невнятно, чтобы его не понимали ни герои фильма, ни зрители в зале. Ему это, несомненно, удалось.



«Револьвер» – это интеллектуальная и очень запутанная история, построенная на мафиозном сюжете с элементами математического анализа и теории игр. Совершенно потрясающий по своим оборотам фильм 2005 года до сих пор заставляет поклонников спорить о том, почему он так называется, и кто есть кто в картине. Ведь можно предположить, что, возможно, некоторых персонажей ленты не было, и они всего лишь плод воображения кого-то из действующих лиц... Полная шизофрения!

## Клан Сопрано

*Оригинальное название:*

*The Sopranos*

*Жанр: Криминальная драма*

*Годы выхода: 1999–2007*

*Производство: США*

*Режиссер: Дэниэль Аттиас*

*Актеры: Роберт*

*Патрик, Стив*

*Бушеми, Джон Фавро,*

*Джэймс Гандольфини*

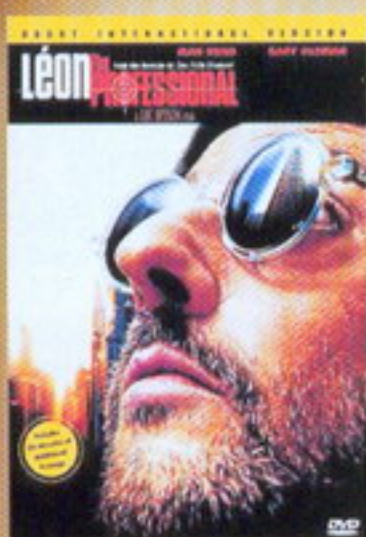


Созданная с изрядной долей юмора лента в формате сериала рассказывает о том, что у каждого мафиози есть две семьи: одна мафиозная, а другая – как у всех. И далеко не все его стремления направлены на борьбу с другими бандитами, есть в его жизни и дети, и жена и даже теща!

Конечно же, в первую очередь это все же криминальная драма, где Тони Сопрано участвует в разборках, скрывая от общественности и вездесущего ФБР свои дела. В сериале поднимаются вопросы выживания в мире гангстеров, где сумеет уцелеть сильнейший, а слабакам места нет. Но с другой стороны Тони тоже человек, который, постоянно раздваиваясь на мафиози и члена общества, потихоньку сходит с ума, и ему тоже нужна помощь.



## Леон (Леон-киллер)



Оригинальное название:

*Leon*

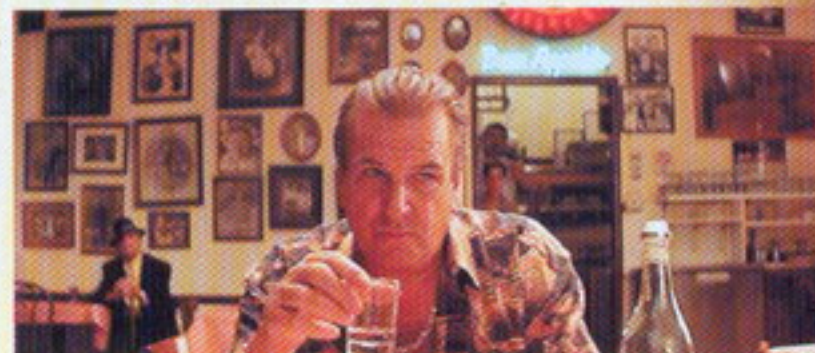
**Жанр:** Боевик, драма

**Год выхода:** 1994

**Производство:** Франция, США

**Режиссер:** Люк Бессон

**Актеры:** Натали Портман, Жан Рено, Гари Олдман, Дэнни Айелло



Взнос Франции в золотую копилку криминальных фильмов. Люк Бессон снял очень правдоподобную историю о том, как мальчик, выросший под присмотром местного мафиози, стал профессиональным убийцей. И так как другой жизни он не знал, стал совершенно непроницаемым для эмоций, что сделал из него настоящую машину для убийств. Но, как оказалось, за железной выдержкой, силой воли и неприступным внешним видом скрывается и большое сердце. Кто знал, что все эти годы Леон был беспринципным убийцей без интересов и желаний только потому, что не ведал о том, что происходит в большом мире? Встретив однажды девочку, он безнадежно теряет точку опоры, допустив ее слишком близко к себе. «Идеальный механизм» дал сбой, и Леон понял, что ничего не знает о жизни...

Настоящий душевный инвалид кажется поначалу сверхкрутым, но налет крутизны спадает тотчас, как мы видим, что этот человек в душе – ребенок. И с тех пор мы начинаем по-настоящему жалеть этого громилу с детской душой.

Великолепная игра актеров американского кино и Жан Рено в главной роли. Без комментариев.

## Бригада

**Жанр:** Боевик

**Год выхода:** 2002

**Производство:** Россия

**Режиссер:** Алексей Сидоров

**Актеры:** Сергей Безруков, Андрей Панин, Владимир Вдовиченков, Дмитрий Дюжев, Екатерина Гусева, Павел Майков

Сейчас этот сериал знаю буквально все! Действительно хорошее кино, несмотря на то, что в большинстве своем сериалы постсоветского пространства не могут похвастаться качеством, сравнимым даже с пресловутыми мексиканскими сериалами. Обычная наигранность, натянутость сюжета, нереальные персонажи – все это обычно для 95% современных лент отечественного телевизионного пространства. И «Бригада» стоит особняком посреди этого беспредела, отличаясь реализмом, великолепной игрой актеров, продуманными сюжетами и какой-то повседневностью, в которую веришь.

Четверо москвичей – школьных друзей, встретились после службы одного из них в армии. За это время многое изменилось, и Космос, Пчела вместе с Филом стали промышлять «охраной» торговых точек. Саша Белый, только что демобилизованный, присоединился к ним. Другам не помешало ни подстроенное убийство, которое повесили на одного из четырех товарищей, ни враждебное отношение к ним силовых ведомств, ни многие «мутные» истории, когда виновным в несчастях всей четверки казался один из них. Постепенно четверка друзей превратилась в команду крупных криминальных авторитетов, которые собрали под собой уже не «бригаду», а целую армию, подмяв легальные и нелегальные виды бизнеса.

Сюжет сопровождается лирической линией главного героя – Саши Белого. История его любви перерастает в историю непростых отношений вечно занятого бизнесмена от криминального мира и простой девушки, которая хочет внимания к себе и своему маленькому сыну.

Сериал критикуют за идеализацию и романтизацию криминала. Что есть, то есть, но от этого фильм не становится менее интересным, захватывающим и поглощающим ваше внимание. Это, пожалуй, лучший сериал постсоветского пространства.

Сериал критикуют за идеализацию и романтизацию криминала. Что есть, то есть, но от этого фильм не становится менее интересным, захватывающим и поглощающим ваше внимание. Это, пожалуй, лучший сериал постсоветского пространства.

